

Gamespot: *The Sum of All Fears*, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com

ЦЕНА СТРАХА

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецарента Джэка Райана. Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества. Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придется затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещения и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.



© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2002 "Руссобит Паблшинг" Локализовано компанией Revolt Games. Издатель "Руссобит Паблшинг" Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-27-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! В замечательное время мы с вами живем. Его замечательность состоит в том, что каждый месяц появляется от одной до трех игр, претендующих на то, чтобы быть причисленными к классике. Игр, достойных называться шедеврами. Способных навечно остаться в нашей памяти. Если, скажем, в прошлом году игровая индустрия позволяла нам подолгу ностальгировать "о днях минувших" или глотать слюну "в ожидании грядущего", то сейчас мы с вами едва успеваем играть во все то реально интересное, что появляется. В числе последних сенсаций — именно сенсаций! — следует назвать Mafia: The City of Lost Heaven, послужившую темой для новой обложки "Игромании", и The Thing.

Если бы меня спросили, какие две игры надо смешать между собой, чтобы получить нечто феноменальное и сверхуспешное, я бы, вероятно, назвал GTA 3 и Max Payne. И именно по такому пути пошли разработчики из Illusion Softworks, создавая гениальнейший гангстерский боевик с недвусмысленным и захватывающим названием Mafia. Жестокий городской беспредел GTA 3, кинематографичность Max Payne, колорит Америки тридцатых годов и современные графические технологии дарят нам с вами шедевр, способный надолго поселиться на винчестерах наших компьютеров.

Другой мегахит — The Thing. Многие признают Джона Карпентера лучшим режиссером из когда-либо снимавших фильмы ужасов. При этом общепризнано, что лучшим его ужасиком является "Нечто" ("The Thing"). Это действительно ошеломительный фильм, и если вы не видели, то рекомендую вам отыскать его в прокате и посмотреть... Смею заверить — вы не пожалеете. И втройне вы не пожалеете, окунувшись в мир продолжения кинофильма — одноименную компьютерную The Thing... Возможно, это самая страшная игра за всю историю индустрии. И она чертовски увлекательна.

А еще за прошедший период появились долгожданные продолжения Icewind Dale и "Противостояния". В отличие, например, от Heroes IV, где разработчики очередной раз поставили все с ног на голову, создав почти что новую игру под тем же названием, в Icewind Dale 2 и в "Противостоянии IV" все остается по-прежнему. Только всего больше и все еще лучше и продуманнее. Вполне достойные сиквелы, которые будут интересны каждому поклоннику серий.

Кстати говоря — по поводу Heroes IV. Объявленный нами в июле "Героический конкурс" близится к своему завершению. Когда этот номер будет в типографии, на электронный ящик конкурса придут по-

следние карты. И в ноябрьской "Игромании", если наше жюри успеет протестировать все работы, вы прочтете финальное подведение итогов конкурса, сопровождающееся вручением наград и чествованием победителей. Слегка забегаю вперед, скажу, что конкурс однозначно удался: по-настоящему качественных и интересных карт оказалось даже больше, чем мы ожидали. Это, конечно же, радует.

Продолжая тему выдающихся игр последнего времени, скажу пару слов о "Сталкере". Он же — S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. Это находящийся в разработке потенциальный отечественный блокбастер, замешанный на чернобыльской катастрофе и имеющий солидные шансы сказать веское слово в жанре экшенов. Читайте наш репортаж в "Территории разлома". И, раз уж зашла речь, там же вы обнаружите статью об игрушке Anti-Terror, которая создается уральскими умельцами и призвана ни много ни мало — затмить Counter-Strike. Вот уж поистине сенсация!

Далее мне бы хотелось обратить ваше внимание на рубрику "Deathmatch". Помимо извечных Quake III Arena, Unreal Tournament и Counter-Strike, под ее прицел попали Return to Castle Wolfenstein, Jedi Knight 2: Jedi Outcast и Operation Flashpoint. В ближайшее время планируется осветить и другие игры, интересные с точки зрения сетевых баталий. Статьи призваны не только привести вас к вершинам профессионализма в названных игровых вселенных, но и, возможно, открыть их для вас с точки зрения мультиплеера.

По поводу журнальной рубрики. Помните, несколько месяцев назад я говорил о том, что мы собираемся объединить в единый блок рубрики "Мастерская", "Вскрытие" и "Самопал"? Это произойдет со следующего номера. Объединение будет производиться на основе нового дизайна, который мы уже в этом номере пробуем для "Мастерской" (можете оценить и высказать свои комментарии). Цель объединения — теснее интегрировать наполнение рубрик между собой, что сейчас порой бывает проблематично.

И еще из нововведений. Таблица локализаций из "Новостного меридиана" переехала в раздел "Краткие обзоры", где ей самое место. При этом она теперь будет публиковаться частично в номере и полностью — на компакт-диске. Плюс к тому, для локализаций мы сделали более упрощенный и вместе с тем гораздо более симпатичный вариант рейтинга. Как именно это выглядит — смотрите в номере.

На этом все. Желаю удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002

	ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ	
	80288, 80289	
	38900, 29166	

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Николай Перасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (jb@igromania.ru)
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакт-диска
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Евгений Гудошников, Сергей Смакаев
Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Ark систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тираж 61.750.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-08

Игры	04
Индустрия	06
Россия	07
Интересности	08
Даты выхода игр	06

CD-МАНИЯ

10-20

Руководства и прохождения	10
ИГРОВАЯ ЗОНА	10
Тема компакт. Half-Life: Nuclear Winter	12
Deathmatch	14
Демоблок	14
По журналу	16
Мозговой штурм	18
Софтверный набор	18
Драйвера	19
Всякое разное	20

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

22-43

В разработке: Первый взгляд

22-26

Cleric, Cold War, Duality, Four Horsemen of Apocalypse, Gladiators of Rome, GTA III: Vice City, Harry Potter and the Chamber of Secrets, Midway: Naval Battles, Revolution, Robin Hood: The Legend of Sherwood

В разработке: Будем ждать?

28-43

James Bond 007: Nightfire	28
Iron Storm	30
Metal Gear Solid 2: Substance	34
Highland Warriors	38
Rise of Nations	40
Warlords IV: Heroes of Etheria	42

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

44-46

Firestarter	44
Need For Speed: Hot Pursuit 2	45

R&S: ВЕРДИКТ

48-73

Вердикт: Краткие обзоры

48-50

Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt, Dino Crisis 2, Farscape: The Game, Skateboard Park Tycoon World Tour 2003, The Worlds of Billy 2

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

50-52

Земля 2150: Воды Стикса, Картинг Гран-при, Король друидов, Легион, Торговые империи, Версаль 2: Завещание короля

Вердикт: Дождались!

54-73

Icewind Dale II	54
The Thing	56
Mafia: The City Of Lost Heaven	60
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	64
Другая война (Another War)	66
Runaway: A Road Adventure (Дорожное приключение)	68
Hover Ace	72

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

74-84

Третье пришествие сталкера	74
Русский Counter-Strike	78
Системы машинного перевода	82

ИГРОВОЕ КИНО

86-87

Обитель зла	86
-------------	----

DEATHMATCH

88-98

Новости Deathmatch	88
Quake III Arena	88
Unreal Tournament	89
Counter-Strike	90
Return to Castle Wolfenstein	92
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	92
Operation Flashpoint	94
Компьютерные клубы России	90

Deathmatch: Киберспорт

95-96

Вести с полей	95
Репортажи	96

ВСКРЫТИЕ

100-101

Вскрытие Heroes of Might and Magic IV. Герои нашего времени 2: графические изыски	100
---	-----

МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ

102-111

Военное ремесло. Картография Warcraft III: Основы создания карт	102
Героический картострой. Ответы на часто задаваемые вопросы — часть вторая	106
Военный конструктор. Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis. Часть шестая: Секрет мастерства	108

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

A2 Racer 2	146
Abyss	14
Age of Empires II: The Conquerors	10
Age of Wonders II	10
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	48
Alonix	14
Anarchy Online — Shadowlands	04
Archibald: Arcade Diver	14
Arkanizer	14
Arkanoid: The Virtual Isles	14
Ashes To Ashes	148
Astronoid	14
BallSwapper	14
Batman: Vengeance	14
Battle Realms	14
BattleMan	14
Big Scale Racing	14
Bubble Bobble World	14
Car Vap	148
Castles	14
Celtic Kings	14
Civilization III	10
Cleric	22
Click Buster	14
Cold War	22
Cossacks — Back to War	05
Counter Strike	08, 10, 14, 16, 18, 78, 90
Deadlock	148
Diablo II	08, 14
Diamond Caves 2	14
Die Hard: Nakatomi Plaza	146
Dino Crisis 2	14, 48
DOOM III	08
Drug Wars Underworld	14
Duality	23
Elder Scrolls III: Morrowind	10
Elder Scrolls III: Tribunal	06
Empire Earth	11
EverQuest	06
Explode	14
Farscape: The Game	14, 48, 146, 147
Firestarter	44
Four Horsemen of Apocalypse	24
Freedom Force	11
Gangsters 2: Vendetta	14
Gladiators of Rome	24
Grandia 2	14
GTA III	11, 14
GTA III: Vice City	25
GunRunner	14
Half-Life	10, 11
Half-Life: Nuclear Winter	12
Half-Life: Timeline	12
Harry Potter and the Chamber of Secrets	25
Heroes of Might and Magic IV	11, 84, 100, 106, 166
Highland Warriors	07, 38, 174
Hover Ace	72
Ice Mania	14
Icewind Dale II	14, 54
Iron Storm	30
James Bond 007: Nightfire	28
Jedi Knight II: Jedi Outcast	11, 92
JumpOver	14
Mafia: The City of Lost Heaven	14, 60
Max Payne	11, 146
Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead	04
Megaman X5	14
Metal Gear Solid 2: Substance	34
Microsoft Train Simulator	13
Midway: Naval Battles	25
Mine Shepherd	14
Moral Minus	14
NASCAR Racing 2003 Season	05
Need For Speed: Hot Pursuit 2	45
Neverwinter Nights	10, 13, 146
No One Lives Forever	13
Clancy's Ghost Recon — Island Thunder	05
Operation Flashpoint	94
Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis	108
Panzer Campaigns — Bulge '44	14
Panzer Campaigns — Kharkov '42	14
Panzer Campaigns — Tobruk '41	14
PASSAGE 3	14
Pharaohs Curse	14
Ports of Call 2002 Classic	14

Prince of Qin	14
Pursuit of Justice	08
Quake III Arena	13, 14, 88
RA Gravity	14
RA Puzzix Constructor	14
Raptor: Call Of The Shadows	14
Red Alert II: Yuri's Revenge	13
Redguard	146
Resident Evil	86
Return to Castle Wolfenstein	14, 92
Revolution	26
RIM: Battle Planets	146
Rise of Nations	40
Robin Hood: The Legend of Sherwood	26
Runaway: A Road Adventure	10, 68
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	74
Sam & Max 2	06
Schwarzenberg	06
Serious Sam	10
Shadow Man 2	04
Skateboard	
Park Tycoon — World Tour 2003	14, 50
Sniper: Path of Vengeance	06
Star Trek: Elite Force II	06
Star Wars: Galactic Battlegrounds	14
StarCraft	13, 14
Stockboy	14
Stronghold	13
Submarines	14
Syberia	147
Team Factor	10, 14
The Longest Journey	06
The Sims	14
The Sum of All Fears	18
The Thing	56, 146, 148
The Worlds of Billy 2	50
Triangle Trifle	14
Turok: Evolution	04
Ultima Online	08
Unreal Tournament	16, 89
Uplink	14
Vampire Hunter: The Dark Prophecy	04
WarCraft III:	
Reign of Chaos	08, 10, 14, 102, 147
Warlords IV: Heroes of Etheria	42
Worms 3	04
Worms Armageddon	14
Z.A.R.	148
Zanzarah:	
The Hidden Portal	10, 146, 148
Версаль 2: Завещание короля	51
Гегемония	07
Гилберт Гудмейт	14
Другая война (Another War)	66
Земля 2150: Воды Стикса	50
Ил-2: Штурмовик	10, 14
Картинг Гран-при	50
Код Доступа: РАЙ	14
Король друидов	51
Корсары II	173
Легион	51
Меч и Магия IX	14
Операция Flashpoint	16
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	64
Торговые империи	51

Внекомпьютерные игры

A Game of Thrones CCG	156
Beyond Monks	150
Blue Planet	150
Call of Duty	150
Dark Ages	150
Demonworld	151
Eldest Sons: The Essential Guide to Elves	150
Exalted. Caste Book: Twilight	150
Fell Beasts and Wondrous Magic	151
GURPS Deadlands: Varmints	150
GURPS Traveller: Humaniti	150
Lord of the Rings RPG	151
Magic: The Gathering	16, 151
MechWarrior Dark Ages	151
Mexico City by Night	150
Moria	151
Munchkin D20 Master's Guide	150
Munchkin D20 Monster Manual	150
Munchkin D20 Players Handbook	150
Onslaught	151
Ring of Rule	151
Star Wars RPG	152
The Two Towers Adventure Game	151
The Two Towers Sourcebook	151
Vampire the Masquerade	150
Warhammer 40k	151
Werewolf. Glass Walkers	150

САМОПАЛ

112-114

Партитура игрового действия: Скриптовые языки вокруг нас

112

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

116-133

Железные новости

116

Теория

История микропроцессора. Часть 2: Анатомия "сердца" компьютера

118

Последовательный мастер "Винчестер". Обзор интерфейса UltraATA 150

120

Тестирование

Сделать ролик "Игромании"... Азы видеомонтажа,

а также тестирование Pinnacle LINX, Studio DC10plus и Studio Deluxe

122

Убийца GeForce4. Обзор и тестирование Radeon 9700PRO (R300)

126

Экзотика

Папа Клава или Фетиш графомана. Тестирование беспроводного комплекта Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

128

Горячие головы. Обзор лучшего летного комплекта Thrustmaster Hotas Cougar

130

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

132

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

134-135

Звоним по межгороду через интернет, выкручиваем громкость на полную катушку, разбираемся в вокселях и пикселях

134

ИНТЕРНЕТ

136-145

Новости Интернета

136

Игра по модему. Ответы на часто задаваемые вопросы

138

Ручная "Мышка". Тонкости настройки The Bat!

140

Интересное в сети

144

КОДЕКС

146-148

Стандартные коды

146

Шестнадцатиричные коды

146

Игровые ресурсы

147

Классика

148

Easter Eggs

148

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

150-157

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

150

Мир непуганых джедаев. Два года игры в Star Wars RPG

152

Война и интрига в Семи Королевствах. Карточная "Игра престолов"

156

ПОЧТА "МАНИИ"

158-162

Ловим наркоманов, обсуждаем пиратов, распродают редакционный состав и боремся за секс

158

ЮМОР

164-165

Афоризмы, анекдоты, страшные истории

164

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

166-172

Героический конкурс. Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

166

Тест №26. Игровое кино

170

Скринтурс #10. Октябрь

172

Подведение итогов за №08/2002

172

МИКРОПОСТЕР

173-174

Корсары II (Sea Dogs II)

173

Highland Warriors

174

ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ

176

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"

Need for Speed: Hot Pursuit 2

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

РЕКЛАМА В "МАНИИ"

Обложка:

1С	4-я
Акелла	3-я
Руссобит-М	2-я

В номере:

1С	85, 97, 99, 105, 115, 125, 167, 169, 171, 175
DataForce	139
NMG	81
Акелла	05, 07, 11, 13
Бука	09
Динамит FM	163
Звезда	149
Игромания	107, 147
Медиа-Сервис-2000	15, 21, 33, 49, 71
Медиа-Хаус	23
MTU-Интел	143
Новый Диск	63
Руссобит-М	17, 27, 47, 53
Элвис-Телеком	145



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



СРОЧНО ВНОМЕР

Черный маркетинг

Новость сезон! Маркетологи компании Acclaim Entertainment сошли с ума. Иначе охарактеризовать их новую политику у меня просто не поворачивается язык, а пальцы отказываются ложиться на клавиши. Спрашиваете, что случилось? Для начала эти нехорошие люди предложили за 500 фунтов стерлингов любому желающему переименоваться в охотника на динозавров по имени Турок. Носить это имя требуется один год, после чего можно вновь обзваться Васей Пупкиным. Подобная идея возникла у маркетологов в ходе рекламной кампании новой игры Acclaim — *Turok: Evolution*.



Turok: Evolution

Через некоторое время бредовая идея получила ожидаемое и не менее бредовое продолжение. Acclaim предложила десять тысяч долларов той семье, в которой первого сентября родится ребенок и которая первой назовет этого ребенка... в общем, вы догадались, как она его назовет. Так и представляю себе акушерку, которая сообщает отцу: "Поздравляю, у вас — охотник на динозавров!". Носить рекламное имя новорожденному придется также один год. И все бы, может, и ничего, если бы на этом история заканчивалась. Но увы. В Acclaim подумали еще немножко (судя по всему, думали действительно чуть-чуть) и сделали новый ход конем. Компания решила заняться бесплатной установкой надгробий. При этом на надгробиях планировалось размещать логотипы игры *Shadow Man 2*, которая как раз повествует о приключениях в загробном мире. К счастью, в компании таки нашлась одна светлая голова, которая убедила другие головы одуматься. Теперь Acclaim будет приводить установленные надгробия в порядок, а вынужденные жертвы этой рекламной кампании постараются забыть об этом кошмаре. Остается только надеяться, что на этом Acclaim остановятся и будут использовать куда более привычные трюки для рекламы своих игр.

Брэма Стокера. Мы сможем вжиться в роль детектива, журналиста, актрисы, доктора, оставшегося солдата или священника. Как только перевоплощение состоится, нам предстоит навести порядок в Лондоне, Париже, Праге и, конечно же, Трансильвании. Выход игры запланирован на четвертый квартал 2003 года.

Онлайновая анархия

Funcom решила подготовиться к выходу дополнения к *Anarchy Online* — *Shadowlands*. Поскольку до выхода аддона еще далеко (как минимум 4-5 месяцев), зимой планируется выпустить так называемый booster pack для игры. Говоря простыми словами — это что-то среднее между патчем и аддоном. В booster pack нас ждут новые возможности (контроль над нашими землями), немного обновленный графика и звук. Пока неизвестно, по какой цене будет продаваться этот джентльменский набор, но явно дешевле полноценного дополнения. "Зачем все это нужно?" — спросите вы. Да просто разработчики не хотят заставлять поклонников игры



Anarchy Online

ждать. Частично *Shadowlands* уже готов, так почему бы не показать его геймерам, а заодно устроить некое подобие тестирования? Да и немного подзаработать на этом можно.

Черви Activision

Activision подписала договор с английскими разработчиками из Team 17, согласно которому Activision издаст третью реинкарнацию *Worms*, а также еще одну игру из "червяковой" серии. Напомню, что, в отличие от предшественников, в *Worms 3* появится полностью трехмерный, деформируемый и разрушаемый ландшафт, который дополнит собой отличную мультипликационную графику игры. Сражения червяков станут еще более захватывающими, будут добавлены новые бонусы, оружие и многое другое. Выход третьей части *Worms* намечен на 2003 год.



Как вы яхту назовете...

Долгое время по Сети бродило множество слухов по поводу названия аддона для *Medal of Honor: Allied Assault*. И вот наконец-то стало известно, что дополнение будет названо *Medal of Honor: Allied Assault — Spearhead*. Аддон будет состоять из девяти сингловых карт, дюжины карт



Medal of Honor: Allied Assault

для мультиплеера и прочих вкусностей. Выход *Spearhead* запланирован на ноябрь этого года.

Кровососущие бестии

Вы когда-нибудь представляли себя охотником за вампирами, который без конца рубит кровопийц на части в стиле героя Уэсли Снайпса в фильме "Блэйд"? Если ваш ответ — "да", то добро пожаловать в мир *Vampire Hunter: The Dark Prophecy* от Psyonix. *The Dark Prophecy* — это шутер, построенный на движке Unreal Tournament. Мы выступаем в роли бродяги Джека Хьюстона (Jack Houston), на которого внезапно обрушилось супергеройское бремя — спасти Землю-матушку от глобального нашествия кровососущих тварей.



Vampire Hunter

Разработчики заявляют, что возможности движка UT будут использоваться в игре на всю катушку. Помимо этого, они хвастаются наличием скелетной анимации, возможностью переключаться между видами от первого и третьего лица, а также обещают шикарные ближние бои и кровавое месиво с применением 45 калибра. Готовьте серебряные пули, господа. Охотиться на зубастиков нам предстоит в начале 2003 года.

Если же вам этой игры окажется мало, не расстраивайтесь. *Spellbound Entertainment* готовит для нас еще одного охотника. Правда, *Vampire Hunter* (именно так, и никаких там *The Dark Prophecy*) — это скорее RPG (с видом а-ля *Commandos*), нежели экшен. Сюжет игры разработчики писали, основываясь на таких фильмах, как *Interview with the Vampire* и "Дракула"

Индианаполис 2003

О чем должен подумать каждый уважающий себя игроман, услышав название Papyrus Racing Games? Конечно, о гонках серии NASCAR. Да-да, той самой гоночной серии, которую холит и лелеет каждый американец и которую любит так же, как бейсбол или американский футбол. Под оглушительный рев моторов и скрежет металла Sierra и Papyrus анонсировали свой новый проект в линейке игр NASCAR — NASCAR Racing 2003 Season. Изменение последней цифры на тройку сулит нам не только тотальную перекраску всех машин и обновленные составы команд. В новой игре нас также ждут: значительно улучшенная графика и звук, общие уроки вождения, рекомендации по пилотированию на конкретных трассах и многое другое. Почувствовать хваленую атмосферность игры на своей шкуре мы сможем уже в феврале следующего года.



NASCAR Racing 2003 Season

Бессмертие — миф? Реальность!

Нет, друзья, наверное, мы с вами не доживем до того момента, когда серия Тома Клэнси канет в Лету окончательно и бесповоротно. И не потому, что средняя продолжительность жизни неумолимо близится к нулю, а в Подмосковье снова рванула гигантская дымовая шашка. Нет, все гораздо проще.



Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

Компания Ubi Soft анонсировала новенький набор миссий для Tom Clancy's Ghost Recon — Island Thunder. Миссии будут проходить в 2009 году на Кубе. Старичок Фидель выкурил последнюю сигару и с чистой совестью отбросил армейские ботинки. Впервые за десятилетия наметилась перспектива свободных, демократических выборов. Но Куба не была бы Кубой без наркобаронов. Обнюхавшись белого порошка, один из наркош собирает захватить власть в стране. И тут... Правильно, приходят американцы и устраивают всем Хиросиму во имя мира во всем мире.

Island Thunder будет включать в себя восемь сингловых миссий, пять мультиплеерных карт, двенадцать новых видов оружия для мультиплеера и два новых сетевых режима игры. Помимо этого, в игру будет добавлена кое-какая новая техника, а также появятся высадки с вертолета. Выход Island Thunder намечен на ноябрь этого года.

Казачи-разбойники

Немецкие разработчики из компании CDV заявили, что начаты работы над вторым по счету аддоном для стратегии Cossacks — Back to War. В продолжении для нас подготовлено более ста новых миссий, две новые нации, четыре уровня сложности, новенькая VIZOR система просмотра сетевых баталлий, а также



Cossacks: Back to War

дополнительные тридцать миссий от самых ярых поклонников игры. Стоит отметить, что для установки Back to War совсем не

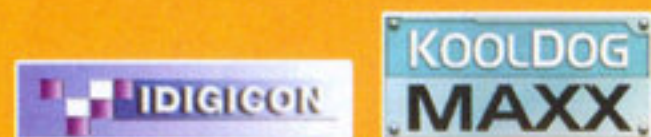


pc cdrom

Пластилиновый хит в России!

Как жить дальше обреченному Мунгольскому народу? Куда деваться, когда даже миллиарды гутриков не способны заткнуть дыру в военном бюджете? Ответ один - положиться на такого героя, как вы! Скорее одевайте гермошлем и садитесь за штурвал мощного, маневренного, сверхсовременного мунгольского истребителя F-27 по прозвищу "Утконос". Иначе пластилиновые враги из соседнего Коллосатрополиса захватят ваши родные степи. А, может быть, даже, и озера!

Самая прикольная и самая необычная аркада на русском языке. Вам не придется разбираться с управлением, вам не надо изучать задания и выслушивать многочисленные брифинги. Все, что вам потребуется - это отменная реакция и удача. Сотни пластилиновых монстров ежесекундно будут атаковать ваш маленький истребитель, а вы, подбирая многочисленные бонусы, апгрейды и новое оружие, должны в кратчайшие сроки уничтожить всех врагов.



По многообразию миров, монстров и возможностей этой игре нет равных. Как не будет равных и вам, если вы сможете пройти игру до конца!

- Свыше 20 сверхсложных уровней
- Абсолютно пластилиновая игра
- Невероятные спецэффекты
- Сотни врагов, бонусов и апгрейдов
- Десятки видов оружия

www.akella.com



обязательно иметь еще и оригинальную версию Cossacks, благо Back to War — хоть и аддон, но самостоятельный. Вернуться на поле брани и порубить врага шашкой нам предлагается в октябре этого года.

Morrowind разрастается



Bethesda Softworks несказанно обрадовала многочисленных фанатов Morrowind, объявив, что уже в ноябре выпустит дополнение для этой хитовой RPG. Разработчики постарались на славу, чтобы и без того огромный мир Morrowind стал еще больше в The Elder Scrolls III: Tribunal. Судьба Morrowind снова окажется в наших руках. Улучшенная система записей в журнале, новые монстры, оружие, доспехи и, конечно же, опасные приключения в скором времени обрушатся на наши геройские плечи. Но ничего, мы уже привыкли. Справлялись раньше, справимся и на этот раз.

Коротко о главном

Совершим небольшой экспресс-обзор свежеступившей информации от различных разработчиков. Итак...

Xicat Interactive поделилась кое-какими деталями по поводу готовящегося к выходу шутера Sniper: Path of Vengeance. Игра построена на



Sniper: Path of Vengeance

мощном движке Lith Tech Jupiter. На протяжении 25 уровней нам предстоит отстреливать мафиози всех мастей: от колумбийских наркобаронов до китайских триад. Выйти игра должна в самое ближайшее время.

Eidos Interactive собирается заняться изданием целой серии игр, основанных на популярном в Америке реслинг-шоу — Backyard Wrestling. Более подробной информации пока, к сожалению, нет.

Activision подтвердила серьезность своих намерений по поводу выпуска Star Trek: Elite Force II в первом квартале 2003 года. По сравнению с предшественником, Elite Force II порадует нас доработанной графикой на основе движка Quake III и новыми миссиями с разветвленным сюжетом.

Создатели игры Project Nomads — Radon Labs — анонсировали свой новый проект с чисто немецким названием — Schwarzenberg. Именно так называется город, находящийся высоко в горах неподалеку от чешской границы. Игра планируется как смесь экшена и адвенчуры, а ее сюжет основан на реальных событиях, происходивших во время второй мировой. Выход игры намечен на четвертый квартал 2004 года.

ИНДУСТРИЯ



Обновленная верхушка Funcom



The Longest Journey

В компании Funcom произведена перестановка на самом высоком уровне. Отныне президентом компании, известной большинству геймеров по играм The Longest Journey и Anarchy Online, является Тронд Арне Аас (Trond Arne Aas). Ранее занимавший пост президента Андре Бэкен (Andre Backen) теперь почетный директор одного из подразделений Funcom. Каким образом эти события отразятся на политике компании (и отразятся ли вообще), мы узнаем в ближайшем будущем.

BioWare снова на коне

Компания-создатель хита Neverwinter Nights, BioWare, была вновь включена в элитный список Deloitte & Touche Canadian Technology Fast 50. В этот список входят 50 наиболее быстро прогрессирующих канадских компаний, которые работают на благо высоких технологий (то бишь для нас с вами). В BioWare этому событию несказанно обрадовались, пообещав и впредь радовать своих многочисленных поклонников.

Даты выхода игр

Сентябрь

Largo Winch: Empire Under Threat	06
Battlefield: 1942	10
Another War	15
Divine Divinity	17
Empire Earth: The Art of Conquest	17
Prisoner of War	17
Links 2003	19
New World Order	20
Law & Order: Dead On the Money	24
Beam Breakers	27
Offroad Arena	28
Xpand Rally	29
Conflict: Desert Storm	30
Unreal Tournament 2003	30

Октябрь

Hitman 2: Silent Assassin	02
NHL 2003	02
RollerCoaster Tycoon 2	07
No One Lives Forever 2	08
Duke Nukem Forever	14
Colin McRae Rally 3	15
Archangel	18
Combat Flight Simulator 3	18
G.I. Combat	15
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
Глаз Дракона	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	21
Hearts of Iron	24
RalliSport Challenge	24
FIFA 2003	29
NBA Live 2003	29

Ноябрь

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	01
S.W.A.T.: Urban Justice	05
Command & Conquer: Generals	14
ИЛ-2 Штурмовик: Забытые Сражения	14
Breed	15
Ghost Recon: Island Thunder	15
Robin Hood: Defender of the Crown	15
Tomb Raider: The Angel of Darkness	16
Star Wars: Galaxies	17
I.G.I. 2: Covert Strike	20
Soldiers of Anarchy	24
K.Hawk: Survival Instinct	25
Gothic II	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНО ВНОМЕР

Оживление LucasArts

Нет, это просто фантастика. Сначала LucasArts объявляет о готовящемся продолжении Full Throttle, а теперь о разработке Sam & Max 2. Сразу вспоминается далекий 1993 год и классическая адвенчура от LucasArts — Sam & Max Hit the Road. Именно за счет таких красочных, веселых и интересных игр компания и прославилась в свое время. Согласитесь, весьма забавно смотреть на говорящую собаку и кролика, которые решают хитрые задачки, попутно откалывая всяческие приколы. И вот теперь LucasArts наверняка хочет повторить успех своих игр, вспомнить молодость, так сказать. К сожалению, сиквел нам придется ждать больше года. Приключения безумной полицейской парочки продолжатся в первом квартале 2004!

Большие деньги EverQuest

Говорят, чужие деньги считать неприлично. Возможно. Поэтому считать мы их не будем. Мы обратимся к тем, кто уже все посчитал за нас. Согласно статистике, в мире глобальной онлайн-игры EverQuest обитают 433 тысячи игроков, которые каждый месяц приносят японскому гиганту Sony пять миллионов долларов. Что вы говорите, маловато будет? Тогда напомним, что вся эта отлаженная структура действует практически без постороннего вмешательства. Доходное это дело, убийство драконов.



EverQuest: The Shadows of Luclin

РОССИЯ



Космический металлолом

Фирма 1С и компания Nival Interactive объявили о подписании договора между компаниями Nival Interactive, Wanadoo и 1С на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии стратегии в реальном времени "Гегемония" (оригинальное название — Hegemonia: Legions of Iron). В этой игре нам предстоит встать на одну из противоборствующих сторон (старушка Земля или колониальный Марс) и отправиться на завоевание космических просторов за границами солнечной системы. По мере прохождения игры мы будем продвигаться по служебной лестнице все выше и выше и в конце концов возьмем под свое командование целые межзвездные флотилии. Так что, несмотря на свой стратегический характер, основной упор в игре делается на космические баталии, нежели на менеджмент и дипломатию. О дате выхода локализации пока ничего не известно. Скорее всего — это будет либо конец этого года, либо начало следующего.



Hegemonia: Legions of Iron

Свободу Шотландии!

Фирма 1С, договорившись с немцами из компании Data Becker, собирается издать стратегию Highland Warriors. Сюжет игры лучше всего иллюстрирует эпический фильм Brave Heart ("Храброе сердце") с Мелом Гибсоном в главной роли. Нам придется сражаться за свободу шотландского народа. В игре нас ждут 4 исторические кампании (всего более 30 миссий), возможность играть за одну из четырех наций, сложная экономическая система, поддержка игры по локальной сети и Интернету, редактор карт и многое другое. На западном рынке игра должна появиться в четвертом квартале этого года, а локализованная версия выйдет немного позже.



Highland Warriors

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe
World War II Panzer Claws

pc cdrom

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения.

Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.



Еще одна особенность игры - простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Reality Pump"
© 2002 "IN images"

© 2002 "Zuxxez Entertainment AG"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



Виновен!

Компания "Новый Диск" подписала эксклюзивное лицензионное соглашение с компанией Legacy Interactive, согласно которому "Новый Диск" займется изданием и распространением игры Pursuit of Justice на территории России, стран СНГ и Балтии. Для неосведомленных скажу, что компания Legacy Interactive прослави-

лась своими симуляторами скорой помощи из серии Real Life Games. Pursuit of Justice также принадлежит к этой серии, правда, вместо привычной медицинской тематики нас ждут будни окружного прокурора. Придется вживаться в роль хитрого обвинителя, устраивать допросы с пристрастием, предоставлять суду и присяжным неопровержимые доказательства вины подсудимого и готовить почву для самых суровых при-

говоров. Работа с уликами и допрос подозреваемых, осмотр места преступления и анализ информации по аналогичным делам, очная ставка и выступление в суде — все, что встречается в практике государственного обвинения, есть в этой игре. Игра выйдет как в DVD-упаковке, так и в экономичном варианте в так называемых jewel'ax. Дата выхода локализации пока неизвестна.

ИНТЕРЕСНОСТИ

**Онлайновые репрессии**

Зная отношение Blizzard к использованию читов на серверах Battle.net, я не удивился, когда услышал о новой порции "банов". Проще говоря, черный список CD-ключиков WarCraft III пополнился новыми цифрами. Компания также пригрозила еще не пойманым, что в случае продолжения нечестной игры их ждет та же участь, то есть потеря заветного ключа. Вся эта шумиха в основном связана с так называемым Marphack'ом, благодаря которому игрок может спокойно открыть всю карту и наблюдать за каждым действием противника. Подобная утилита давным-давно пользуется успехом у огромного количества игроков в Diablo II, но там последствия от ее использования все же не так значительны, как в случае с WC3.

**WarCraft III: Reign of Chaos**

Помимо Blizzard, озабочена проблемами онлайнового чингана и Valve. Именно поэтому компания постепенно претворяет в жизнь свою новую программу против читов. Обновления серверной стороны позволяют с высокой долей вероятности вычислить читера и заблокировать ему доступ на все (!) официальные сервера на 24 часа. Игроки крупных Counter-Strike кланов уже высказались в поддержку новой политики компании, поскольку подобные методы позволяют исключить 60 процентов возможных читов. В дальнейшем система наверняка будет дорабатываться, чтобы приблизиться к заветным 100 процентам. И тогда, наверное, 24 часами дело не ограничится. Как вам нравится идея пожизненного "бана"?

Тебя как звать, мальчик?

Продолжая тему онлайн-игр и денег, хочется упомянуть о новой инициативе Origin. Компания пошла навстречу геймерам и разрешила переименовывать своих виртуальных героев в мире Ultima Online. Так что если пять лет назад вы, не подумав, назвали своего героя

"с00l HaCkeR", ничего страшного. Теперь вы можете дать ему куда более достойное имя. Правда, в корыстных целях Origin берет за эту услугу 30 долларов. Что ж, могу только похвалить менеджеров компании. Они нашли очередной верный способ заработать деньги.

DOOM III на QuakeCon 2002

На прошедшей недавно ежегодной выставке QuakeCon Джон Кармак поделился своими соображениями по поводу будущего компьютерных игр в целом и DOOM III в частности. Джон много говорил по поводу перспективности 64-битного цвета. И хотя в DOOM III 64-х бит нам не видать, новая глубина уже не за горами. Кармак также напомнил собравшимся, что новый DOOM будет поддерживать DD 5.1. Однако здесь стоит оговориться. Поддержка-то будет, но не аппаратная. Спрашивается — зачем нагружать процессор обработкой 3D звука, если для этого есть специальные чипы на соответствующих звуковых картах? В то же время Кармак сказал, что на Xbox, возможно, будет аппаратная поддержка DD 5.1. Интересно, каким таким образом? То ли это неудачная шутка Джона, то ли жестокая правда. Как бы то ни было, большая часть движка игры уже готова (Кармак уже задумывается о движке следующего поколения), и ребята в id уже вовсю работают над начинкой игры. Джон сказал, что, несмотря на всю масштабность DOOM III, они не собираются привлекать дополнительных художников, программистов и прочих деятелей, а будут сами ковать свои миллионы. Говоря о геймплее, Кармак обмолвился, что хотя сингловая часть DOOM III и будет куда более увесистой, чем у конкурентов, пройти игру можно будет за выходные. Что касается предполагаемой даты выхода нового хита, то здесь все без изменений. Джон не хочет показывать игру на следующей выставке E3, так что ждать выхода DOOM III стоит где-то весной 2003 года.

Игровое обновление ЦУМа

Вот уже некоторое время ведется глобальная реконструкция одного из самых старейших московских магазинов. О всех новшествах говорить не будем, коснемся лишь того, что может заинтересовать нас с вами — геймеров. В конце августа открылись два обновленных этажа (5-й и 6-й), полностью посвященные разного рода медиа-продукции. Анонсированные ранее как подобие "Горбушки", они действительно пока оправдывают обещания большим выбором продукции и относительно низкими ценами. Основной плюс новых залов



— возможность личного просмотра и прослушивания всего представленного ассортимента. Для этого установлены не только компьютеры, CD-проигрыватели, но и различные игровые приставки. Милости просим. Приходите, не пожалеете.

Судный день

На состоявшемся в Сан-Франциско собрании "Международной Ассоциации Разработчиков Компьютерных Игр" было объявлено о формировании "Комитета Стандартизации Интерфейса Искусственного Интеллекта (ИИ)". Проще говоря, комитет создан для того, чтобы разработчики компьютерных игр не тратили драгоценное время на рутинные процедуры написания ИИ, а сразу переходили к более сложным стадиям разработки. Основная задача комитета — установить в игровой индустрии некие стандарты разработки ИИ. После чего можно будет перейти на новый уровень разработки уже более продвинутых моделей. Комитет состоит из 65 участников, каждый из которых — эксперт в области создания ИИ. Помимо специалистов различных университетов, сюда также входят люди из Ensemble Studios, Lionhead Studios и LucasArts Entertainment.

Греки против игр

В прошлом номере я писал о том, что правительство Греции запретило все виды компьютерных игр на территории страны. Прошу прощения, но в новость вкралась неточность. Тогда закон находился лишь на стадии рассмотрения, и вот теперь он, к сожалению и стыду всех греков, официально принят. Так что, находясь в Греции, не вздумайте поиграть в шахматы на своем ноутбуке в гостинице. Если вы все-таки рискнете и будете пойманы, вам грозит штраф в десять тысяч евро и до трех месяцев звездного неба за стальными прутьями. Остаются непонятными две вещи. Первая — зачем было запрещать компьютерные игры любого рода? Ведь вся эта катавасия направлена лишь на одно — борьбу с незаконными играми в Интернет-казино. И вторая — может, сразу запретить все игры, включая спортивные? А что, там тоже тотализаторы есть. ■

ШТОРМ

СОЛДАТЫ НЕБА



И СНОВА ИДЕТ ВОЙНА ЛЮДЕЙ И ВЕЛЛИАНЦЕВ, НО УЖЕ В ПРОДОЛЖЕНИИ НАШУМЕВШЕЙ ИГРЫ "ШТОРМ" - "ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА". ТЕПЕРЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ НАЧАТЬ ИГРУ НЕ "ЗЕЛЕНЫМ" КУРСАНТОМ, А МАТЕРЫМ ИНСТРУКТОРОМ, КОТОРЫЙ ПОВЕДЕТ НОВОБРАНЦЕВ В ИХ ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ И ДАЛЕЕ... В БОЛЕЕ ЧЕМ 50 МИССИЙ, СЮЖЕТНО ПЕРЕПЛЕТАЮЩИХСЯ С ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ ИГРЫ. ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ ПОЛЕТОВ В ИГРУ ДОБАВЛЕНЫ ТОННЕЛИ, А ДЛЯ ЭСТЕТИЧЕСКИ НАСТРОЕННЫХ ИГРОКОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТРОИЛИ ЦЕЛЫЙ ГОРОД. ТАК ЧТО ПРИГОТОВЬТЕСЬ СНОВА СРАЗИТЬСЯ С ВРАГАМИ НА НЕИЗВЕСТНОЙ ПЛАНЕТЕ - ВЫ ЖЕ СОЛДАТ НЕБА!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ОТЛИЧНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ "ШТОРМА";
- ОГРОМНЫЙ ИГРОВОЙ МИР, ПЛЮС ЦЕЛЫЙ НОВЫЙ КОНТИНЕНТ;
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ;
- ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ОРУЖИЯ;
- НЕЛИНЕЙНАЯ СТРУКТУРА КОМПАНИЙ;
- БОЛЕЕ 50 ВИДОВ НАЗЕМНЫХ, ВОЗДУШНЫХ И МОРСКИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ;
- ДОБАВЛЕНЫ ВОЗДУШНЫЕ АВИАНОСЦЫ;
- МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095)111 5156, 111 5440, E-MAIL: SALES@BUKA.RU

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
МАНДРИЯ



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на октябрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОдекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "ИнфоБлок". Компакт-диск базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер
(gamer.sobaka.igromania.ru)

Если бы номер сдавался в типографию на неделю-полторы позднее, то в него успели бы руководства/прохождения по совсем недавно появившимся мегахитам The Thing, Mafia, Icewind Dale II и "Противостояние IV". Однако номер уходит в типографию не раньше и не позже, чем это предначертано Богом и судьбой, и поэтому материалы по означенным играм вы сможете прочесть не ранее чем через месяц. Впрочем, может быть, по некоторым из них мы успеем подготовить предварительные частичные материалы уже сейчас... но даже на это не стоит рассчитывать, т.к. времени у нас на это имеется совсем мало.

Из всего остального, что появилось в продаже и на изучение чего у нас имелось времени в достатке, остаются Runaway и Zanzarah. Каковых я радостнейшим образом вашему вниманию и представляю.

1. Zanzarah: The Hidden Portal. Автор — Пятнистая Рысавка. Обширнейший материал, охватывающий все аспекты игры. Прилагается сохраненка из финала.

2. Runaway: A Road Adventure (Дорожное приключение). Автор — Юлия Черных. Конечно же, прохождение и еще раз прохождение! Сохраненки прилагаются.

Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакт-диске в одноименном разделе. 2. На компакт-диске в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОдекс

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов примерно для 720 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой зоны": or@NGE
(orange@igromania.ru)

Гамарджоба, дорогие мои, то есть здравствуйте. Наконец-то началась осень, а следовательно, свежие релизы поперли, как гробы после вождя. Общественность бдит, а каждый заслуживающий внимания свежачок быстрехонько обрастает всяческими вкусными дополнени-

ями. В этот раз в "Зоне" двое новичков, вышедших, правда, еще летом — Age of Wonders II, для которой заготовлена первая (и, уверяю вас, не последняя) пачка карт, а также Team Factor, дополнительные миссии для которой по мере появления локализуются компанией NMG. Темой компакт-диска вновь провозглашается неувядающая Half-Life, точнее, очередной неофициальный аддон для нее. Прямой родственник "Халфы", Counter-Strike, вновь попал в мои хищные лапы, так что придется еще немного потерпеть — со следующего номера за "Контру" все-таки возьмется великий и могучий J.B.. Ну и, наконец, настоятельно рекомендую обратить пристальное внимание на большие подборки по мегахитовым Morrowind, Neverwinter Nights и WarCraft III.

#01. Ил-2: Штурмовик

Свежая подборка альтернативных вариантов раскраски для самолетов "Ла-5", "Миг-3", "Р-39" и, собственно, "Ил-2".

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Каждая синглплеерная карта для Serious Sam — событие, особенно если она сделана отечественным маппером. Уровень Sam Super Star от Slavan_tazan — не исключение. Отличный дизайн, масса великолепно срежиссированных скриптовых сценок и, разумеется, свойственный "Сэму" драйв.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

Шесть традиционных синглплеерных миссий различного уровня сложности. Называются Dragon Balls (IIII), The Highlander, The Imperials, Joan's Quest, Mongolen War и Monkey Business.

#04. Age of Wonders II

Новичок в "Игровой зоне". Небольшая пробная подборка из десяти синглплеерных сценариев. Если они придутся вам по вкусу — последует продолжение.

#05. Civilization III

Свежайшие высококачественные сингловые и мультиплеерные сценарии — Close Quarters, Long Distance, Earth Matt, Europe, Plenty, The Bay, United Kingdom и War Lust.

#06. Counter-Strike

Ultimate Orange Knife Pack 2002 Mk IV: Злая Отрава или Линия Полного Отрыва (TM)

Папка Джи, впечатленный феноменальным успехом Акакия Сигизмундовича (см. прошлый номер), уговорил меня подменить его и в этот раз. Ну что ж, для Джибы ничего не жалко, даже последнего патрона! Увы, любезнейший Акакий Сигизмундович отбыл по неотложным делам в стольный град Бобруйск, искать добра от бобра (или наоборот?), посему заменяю его я. Надеюсь, сегодняшняя выставка холодного оружия придется вам по вкусу. Пристегнулись? Поехали!

1. Натуральная Кукла Вуду. В отличие от фирменной редакционной (резиновый телепупик, истыканный зубочистками), сделана по всем правилам, выглядит даже лучше, чем одноименный девайс из Blood. Правда, шаман, наложивший на эту куклу заклятье, перед этим скушал слишком много хитрых грибов, вследствие чего адская игрушка работает только при непосредственном контакте с жертвой.

2. Разводной гаечный ключ, вроде того, что был в Opposing Force, только намного красивее, если это слово применимо к гаечному ключу. Вы не хотите поговорить об эстетике разводных ключей? Почему же? Ну, как хотите...

3. Нож кухонный, один штука. Замечательный поварской тесак с деревянной ручкой. Острый, как бритва, одинаково хорошо режет и мясо, и овощи, и неосторожных террористов.

4. Кулаки обычные, в перчатках — выбор настоящего бойца. С такими кулаками и против M-249 пойти не стыдно. Жалко, что перчатки не боксерские.

5. Мачете для настоящего мачо. Одна из восточных разновидностей меча.

6. Еще одна бейсбольная бита (первую вы могли видеть, если мне ни с кем не изменяет память, с год назад на нашем же, что удивительно, компакт-диске), она на этот раз не деревянная, а металлическая.

7. Ножик с выкидным лезвием, он же Switch Blade, он же "лисичка". Только для реальных пацанов!

8. И самый загадочный экспонат под названием Scorpion Knife — нечто вроде хитрой руны, заточенной по краям. Похожим инструментом лишил себя жизни герой Planescape: Torment.

Требуите долива после отстоя

Вы, как всегда, все неправильно поняли. Кто сказал, что этот заголовок пахнет самокритичностью? Покажите мне этого негодяя! Дядюшка Мокус, можно, я брошу в него грязь? Заголовок этот пахнет, да прямо-таки воняет и смердит на всю округу свежими батонами, французскими булками, смертельно ранеными колобками и ядовитыми пончиками.

Да, а под отстоем подразумеваются не модельки, а сам ножик.

Гроссо батона от великого маппера Capone. На этот раз нас порадовали картой de_aesir — точной копией последнего уровня из Max Payne. Вспомните этот уровень, вспомните его размеры и трепещите!

П.С. А в нычке сегодня пусто, как никогда...

#07. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Плагин Abandoned House — добавляет заброшенный дом в окрестностях Vivec. После зачистки жилища от монстров оно становится вашим.

2. Alchemy Book — после установки этого плагина в книжном магазине в Балморе появляется дорогая, но чрезвычайно полезная книга, содержащая в себе абсолютно все алхимические рецепты и формулы.

3. Amazonian Plugin — новая раса (амазонка), новый класс (сталкер) и новый "знак зодиака".

4. Arena Pit — славное местечко в Вивеке: гладиаторская арена. Выходим на бой и, если победим, получаем денежку. При необходимости повторить.

5. Armorer Plugin — наследие Ultima Online. Позволяет любому герою при достаточно прокачанном скилле создавать собственные оружие и броню, в том числе и магическую. Добавлены кузнечные инструменты, сама кузница (в Балморе) и, собственно, необходимый скилл. Прокачивается он, как и любой другой, либо постоянным его использованием, либо тренировкой за деньги.

6. В "Морровинде" деньги потеряли вес, из-за чего банки стали не нужны. Однако, если вы скучаете по "Даггерфолу", ставьте этот плагин, и вы снова сможете зачислять деньги на счет, выписывать чеки и даже получать проценты с вклада.

7. Dragons & Golems — новые высокоуровневые монстры, а именно драконы и големы. Обитают в локации Ghostgate.

8. Настоящий подарок для алхимика, особенно в комплекте с вышеуказанной книгой. В городах Balmora, Ebonheart и Vivec появляются так называемые Green House — закрытые сады, в которых собраны растения со всего мира Morrowind. Идеальный вариант для сбора реагентов.

9. More Gold — не можете продать дорогую вещь? Поставьте этот плагин, и золота у продавцов станет в разы больше.

10. Ninja Weapons — еще один комплект элитного высокоуровневого оружия.

11. Tel Uvirith — многоэтажное подземелье для героев средних и высоких уровней.

12. А вот уже и по-настоящему глобальное дополнение — целый город на севере острова, по размерам не уступающий Балмору.

13. Для слабых духом — многофункциональный редактор сохраненок.

#08. Empire Earth

1. Кампания Operation Overlord, основанная на реальных событиях сами-знаете-какой войны. Вездесущая сцена высадки на Omaha Beach в комплекте поставляется.

2. Кампания French Resistance, посвященная деятельности французского сопротивления.

#09. Freedom Force

Подборка оригинальных моделей игроков, например, Дональд Дак, Капитан Америка, Мератрон или киборг-алкоголик Бендер из Futurama.

#10. GTA 3

Хотите посмотреть, что случилось с Liberty City после третьей мировой войны? Нет проблем. Устанавливайте Armageddon Mod и погружайтесь в мир ядерной зимы. По обгоревшим улицам, заваленным зеленым снегом, ездят погоревшие и окисленные машины, а пешеходы оделись в обноски, вооружились до зубов и окончательно озверели. Добро пожаловать в Fallout 3D.

#11. Half-Life

Неувядающий шедевр Valve Software снова становится темой компакта. Подробнее читайте на отдельном текстовом блоке.

#12. Heroes of Might and Magic IV

Четыре сценария — 1 Amused Player, All for One, Brian's Revenge и Hot Cake. Хотите больше? Пожалуйста: карты нашего Героического Конкурса ждут вас в разделе "Мозговой штурм" на компакт!

#13. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Надоел лазерный меч? Пожалуйста, только сегодня и только для вас вторая партия оружия, достойного настоящего джедая. Мечи классические средневековые, ятаганы и скимитары, а также великолепный "лазерный кальян" (он же blunt saber, "Джея и Молчаливого Боба" все смотрели?). А как вам идея стукнуть врага прикладом M-16?

2. Десяток очень оригинальных и качественных моделей игроков. Любителям джедайского мультиплеера на радость.

#14. Max Payne

Одна, но весьма занятная модификация, именуемая Dark Evil Mod. Прежде всего позволяет играть не только за самого Макса, но и за некую его напарницу, довольно симпатичную, надо сказать. Помимо этого, изменен дизайн меню, добавлено несколько видов оружия, как то:

Another war Другая Война



pc cdrom

Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фэнтезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен вызволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким сногшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война"!



www.akella.com

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life: Timeline

Опубликованный на компакт прошлого номера неофициальный аддон **Nuclear Winter** вызвал массу положительных откликов. Великая игра **Half-Life** по-прежнему пользуется бешеной популярностью среди любителей качественного синглплеера, посему мы решили повторно сделать ее темой компакта.

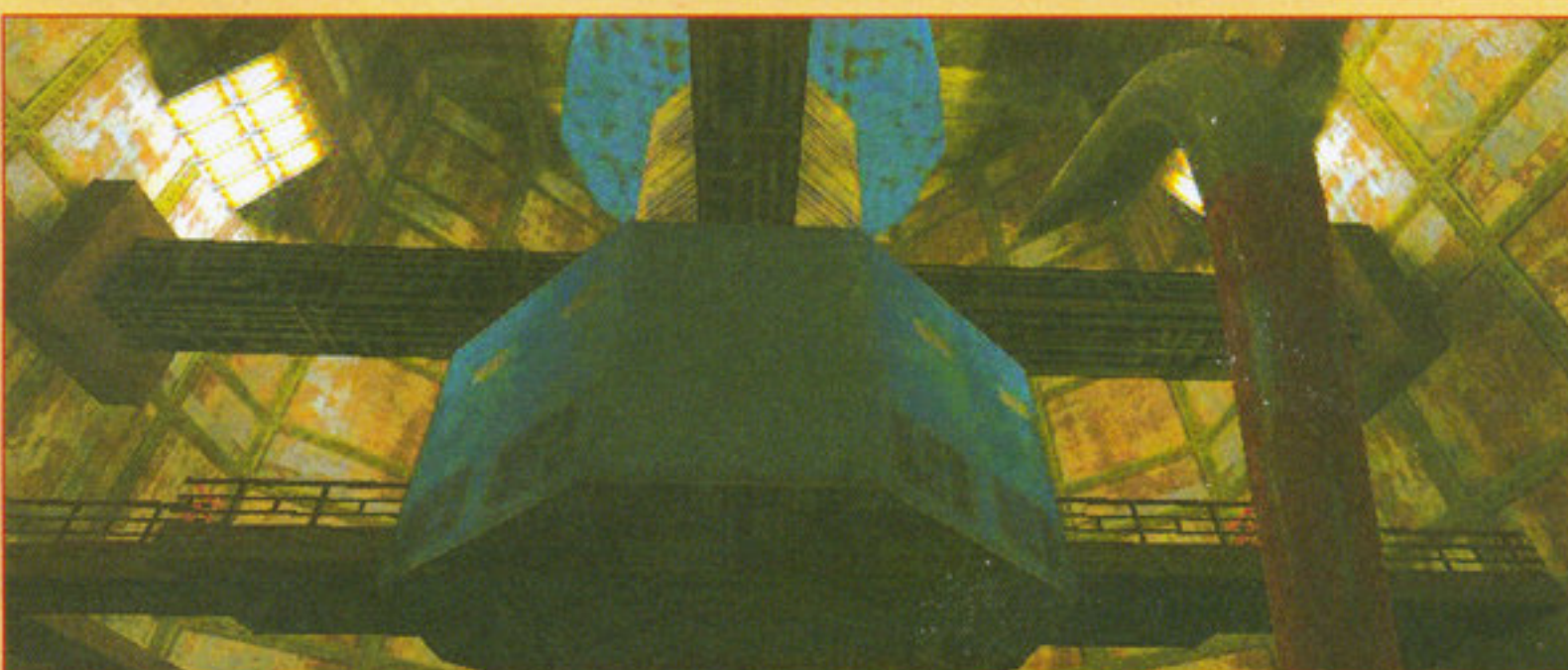
И в этот раз предстоит иметь дело с неофициальным продолжением игры. Мы снова играем за Гордона Фримена, снова мерзкого вида "мужик в пиджаке" дает нам задание — вернуться в прошлое и исправить кое-какие ошибки, приведшие к плачевным результатам. Пара шагов в телепорт — и понеслась...

Дизайн уровней ничего, кроме восторга, не вызывает, особенно это касается карт в индустриальном стиле. В отличие от **Nuclear Winter**, больше внимание уделено своеобразным головоломкам, нежели обычному "мясу" — монстров мало, и серьезной опасности они не представляют... если разумно расходовать патроны, которых тоже мало.

Почти на каждом уровне встречаются незамысловатые задачки в духе HL — например, включить несколько генераторов, после чего при помощи крана отодвинуть мешающий дальнейшему продвижению объект. Много интересных дизайнерских находок и нетипичных для "Халфы" моментов, вроде канатной дороги. В то же время оригинальная атмосфера игры сохранена в идеале.



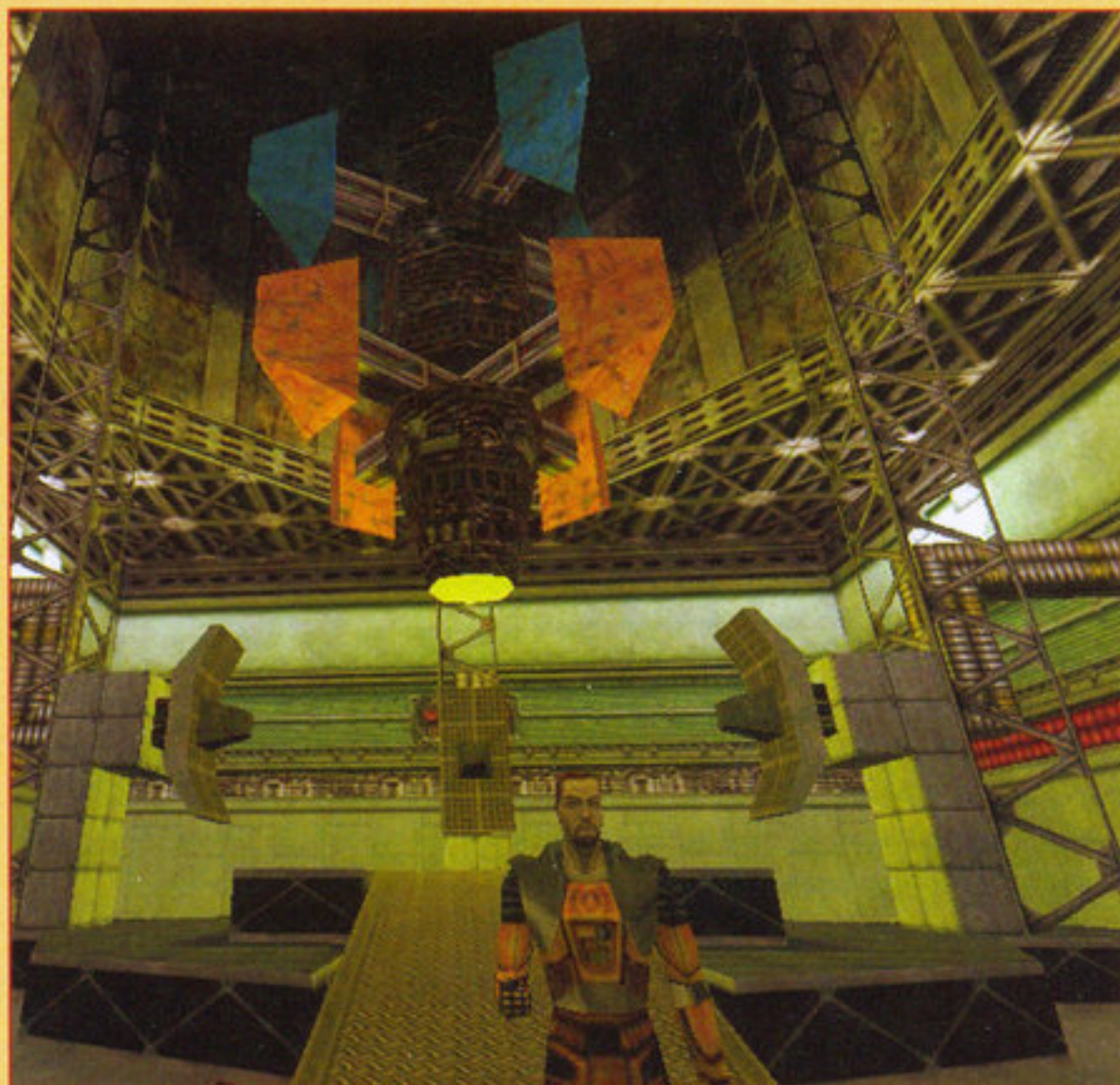
▲ Встречаются и типично халфовские лаборатории...



▲ ...и вот такой вот индастриал



▲ На этот раз дело происходит на севере, так что не удивляйтесь обилию снега и очень холодной воде.



▲ Скриптовая сценка, позволяющая полюбоваться на героя со стороны, чего нам не давали в оригинальной игре. Обратите внимание на конструкцию под потолком — детализация уровней заслуживает только похвалы.

арбалет, знаменитый револьвер "Магнум 357", шестиствольный пулемет (!!!), динамит и огнемёт. Заменены модели врагов — вместо бандитов теперь зомби и скелеты. Кроме того, оба героя в совершенстве владеют приемами кунг-фу. Добавлен довольно интересный режим игры на время.

#15. Microsoft Train Simulator

Традиционный комплект подарков от замечательного сайта www.trainsim.ru — отечественный вагон-цистерна, старый, изрядно потрепанный товарный вагон и ремонтная платформа с краном.

#16. Neverwinter Nights

1. В отличие от *Morrowind*, *Neverwinter Nights* система подключения дополнений не столь удобна. Допускается одновременное использование только одного модуля. Любой модуль представляет собой определенное количество уровней, полностью населенных и готовых к прохождению как в сингле, так и в мультиплеере. В сингловых модулях, как правило, имеется определенное количество квестов. С этого номера мы начинаем регулярные публикации новых модулей, надеемся, они придутся вам по вкусу. На всякий случай напоминаю, что если вы сделали собственный модуль, крайне рекомендуется отправить его нам.

Ну а в этот раз предлагаю насладиться синглплеерными модулями *City of Dragons*, *Doom Dungeon*, *Penultima Dungeon*, *Sunless Citadel*, *The Dark Rangers Treasure* и *Willage of Staedwall*. Любителям сетевой игры предлагаются два занятых модуля — *Neverwinter Chess* и *War Wizards*.

2. Вдогонку — десять дополнительных портретов для героев.

#17. No One Lives Forever

Неофициальный аддон *NOLF: Last Stand*. Является логическим продолжением самой игры, включает в себя несколько великолепных уровней, новые модели и озвучку. Всем фанатам Кейт Арчер рекомендуется безоговорочно.

#18. Quake III Arena

1. *Dual Fantom* — довольно красивая, хотя и не слишком оригинальная карта. Стандартная планировка — двор, несколько балконов по периметру и коридоры вокруг. Простора для деятельности никакого, сочное мяско онли. Из приятностей нельзя не отметить оформление каменного пола — каждая плита сделана отдельно, некоторые отсутствуют или лежат криво... Совсем как настоящие.

2. *Holy Space* — при взгляде на эту карту так и хочется произнести великое "Holy shit, man". Ее размеры потрясают. Около пяти "этажей" в высоту и пяти космо-платформ в горизонтальной плоскости. Под завязку набито оружием, но бал правят, как нетрудно догадаться, "рельсы" и ракетница.

3. *Nuclear Wasteland* — не то склад радиоактивных отходов, не то заброшенная АЭС... Но карта чертовски красивая и атмосферная. Небольшие дворики, в которых установлены непонятные сооружения со вполне понятным значком, узкие коридоры... Ржавый металл, красные лампочки и характерные предостерегающие полоски повсюду.

4. На закуску — подборка самых свежих моделей.

#19. Red Alert II: Yuri's Revenge

Шесть синглплеерных миссий — *Blind Faith*, *Chevron's Mission*, *Dual Bucket*, *Nader Islands*, *Cold Stone* и *Time Stamp*.

#20. StarCraft

Эта модификация появилась еще до выхода *WarCraft III* и была призвана скрасить ожидание шедевра. Нельзя сказать, что шедевр всем безоговорочно понравился, посему *Warcraft Mod* мы все-таки публикуем. Мод поражает своей глобальностью — от привычного "Старкрафта" не осталось абсолютно ничего. Зерги стали демонами, протоссы — союзом орков и нежити, и только люди остались людьми. Полностью переделаны все спрайты и текстуры, юнитов стало почти в два раза больше, характеристики зданий изменены до неузнаваемости. Встречаются как старые знакомые, так и совсем новые юниты, например, монстры из *Diablo II*.

#21. Stronghold

Пять сценариев для различных режимов игры: *Fanatic Island*, *Frekis Fjords*, *Restore Hope*, *Shire III* и *U.F.O.*

•BLOOD ARIA II•

ПЕСНЬ ВОЙНЫ



pc cdrom

"Песнь Войны" - изометрическая ролевая игра, рассказывающая нам о древнем Востоке, где жизнью людей управляли могущественные Боги, а по земле бродили загадочные создания. Эта история о двух богоподобных людях, миролюбивой женщине по имени Уррфена и коварном мужчине Джинму. Вместе эти два человека получили от верховного Бога уникальную силу, позволяющую создать абсолютно новый мир. Мир был создан, и в нем Уррфена и Джинму установили свой порядок, разделив территорию на две равные части. Однако со временем идиллия стала распадаться из-за спора о том, чья сила важнее для этого мира. После того как верховные Боги прознали о войне в новом мире, они в гневе заключили Уррфену и Джинму на острове Камезиан. И вот уже на протяжении тысячи лет томится там эти два существа, олицетворяющих добро и зло. Время не стоит на месте, скоро Джинму и Уррфена освободятся из заточения, и тогда на мир обрушится тьма решающей битвы, битвы между добром и злом.

@Sofnet
AKELLA COLLECT



Особенности игры:

- Завораживающий фэнтезийный мир с оригинальным сюжетом.
- Возможность управлять одновременно пятью героями.
- Четыре уникальных класса героев, с возможностью развивать в них как магические, так и боевые искусства.
- Качественная графика в разрешении и 800х600, с потрясающими визуальными эффектами, создающимися современным и графическими видео картами.
- Поддержка многопользовательский игр до 8-и человек.



www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "eSofnet"
© 2002 "Triggersoft"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



#22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Новые карты для падаванского клона Age of Empires, целых десять штук, в числе коих Empire Busters, Resident Evil, Republic Demise, H.E.L.L., Dog Eat Dog и другие сценарии.

#23. Team Factor

Четыре дополнительные официальные миссии, локализованные и любезно предоставленные компанией NMG. Надо отметить, что новые миссии появляются с завидной регулярностью, так что ищите их на компакт-дисках следующих номеров.

#24. The Sims

Стандартный набор из дополнительных предметов (30 штук) и скинов (20 штук), плюс к этому — несколько полностью готовых развлекательных центров для аддона Vacations.

#25. WarCraft III: Reign of Chaos

Само собой разумеется, что такой хит никак не может пройти мимо нашего компакта незамеченным. Начнем, пожалуй, с мелочей, а точнее, с карт, которых сегодня ровнехонько двадцать штук — надеюсь, на первый раз достаточно... Плюс к этому вашему вниманию предлагается программа War3DB, позволяющая получить исчерпывающую информацию о любом юните или здании, даже не запуская саму игру.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№01

Незамысловатая флэшевая игрушка аркадного типа — бегаем перед горящим роддомом и ловим выпадающих из окон младенцев, стараясь увернуться от тяжелых предметов типа телевизоров и бутылок. Несмотря на предельную простоту, очень неплохо затягивает, хотя до Diamond Mine, конечно, далеко...

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№02

Маленькая программка Oragasmic Calculator. Являет собой полнофункциональный калькулятор с весьма неоднозначной озвучкой. Описывать это смысла не имеет — лучше один раз услышать.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

№03

И самое вкусное дополнение — целая сотня скинов для знаменитого плеера Winamp. Если учесть, что в прошлом году мы уже выкладывали пачку из 70 шкурок, то вместе с сегодняшней подборкой получается совершенно катастрофическое число — хватит на всю жизнь и еще внукам останется. Отобраны, разумеется, только самые красивые и удобные шкуры.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакт-диске в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Мании", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже.

Работы просьба отправлять по адресу gamezone@igromania.ru. (Внимание! По адресу orange@igromania.ru ничего больше посылать не надо!) Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Counter-Strike

Одна-единственная моделька GSG в коричневом камуфляже от Despil.

Diablo II

Несколько высокоуровневых героев от BuBL aka Crid, DemoN и Bald, а также большая пачка уникальных предметов от Константина Илюшкина.

GTA3

Русификация программы Zanoza Modeller, выполненная Андреем Шуткевичем.

Quake III Arena

Целых две отличные карты — mik2dm3 от Mik и tur3dm1 от Владимира "Tureks" Турлова.

StarCraft

Довольно оригинальная карта под названием Booooooom. Автор — Константин Илюшкин.

WarCraft III

Карта The Quest от Кирилла Гаврилова.

Новая версия: CheMax 1.8

Помимо собственного "КОДекса", из номера в номер мы выкладываем на наш компакт полезную программку CheMax — читерскую базу данных, в последней версии которой имеются коды аж к 4030 играм. То есть за последний месяц целых 70 добавлений! Неплохо, весьма неплохо... Будем надеяться, вся эта информация окажется вам полезной. Впрочем, полностью проверенные читы лучше все-таки взять в нашей собственной базе, но если там вдруг чего-то не обнаружится... Тогда для вас всегда есть CheMax.

Данная программа включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатичные, не говоря уже о easter eggs и прочих вкусностях. Помимо хорошо организованной навигации, CheMax позволяет сохранять найденные коды в отдельные файлы на винчестере и даже распечатывать их. Также, и это немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендуем как начинающему игроману, так и профессиональному читеру.

ДЕМОБЛОК

Составители:

"Демо-версии" и "Патчи" — Святослав Торик
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Сегодня у нас в гостях знатная разработка отечественных девелоперов из зеленоградской студии MiST Games. Игра называется Paradise

Cracked, на российском рынке более известная как "Код Доступа: РАЙ". Под ваше руководство попадает команда из шести бойцов, каждый — со своим умением. У каждого персонажа есть свое оружие (а у некоторых — даже два) и посторонние предметы вроде гранат и аптечек. Подробнее — см. компакт-диск.

А теперь я скриплю зубами в связи с тем, что дальнейшая судьба "Демоблока" неизвестна: либо второй демкой пойдет Soldiers of Anarchy, либо No One Lives Forever 2 (ма-а-асенький уровень из игры).

Патчи

Патчим, патчим, кастрюльки починяем! Сегодня у нас из российских игр всего лишь большой апдейт (даже не патч) для "Ил-2: Штурмовик". А вот для забугорных игрушек да локализаций — заплаток предостаточно. Значит ли это, что наши разработчики работают лучше западных? Вполне может быть...

Гилберт Гудмейт

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5.

Ил-2: Штурмовик

Версия: дополнение 6 Рейтинг: 5/5.

Меч и Магия IX

Версия: 1.2 Рейтинг: 4/5.

Battle Realms

Версия: Battle Pack 3 Рейтинг: 4/5.

WarCraft 3: Reign of Chaos

Версия: 2.30 Рейтинг: 5/5.

Worms Armageddon

Версия: Патч 1 Рейтинг: 3/5.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакт-диске.

Трейнеры

Трейнеры, говорите? Их есть у меня! Много-много трейнеров на любой вкус.

Abyss, Alonix, Archibald: Arcade Diver, Arkanizer, Arkanoid: The Virtual Isles, Astronoid, BallSwapper, Batman: Vengeance, BattleMan, Big Scale Racing, Bubble Bobble World, Castles, Celtic Kings, Click Buster, Diamond Caves 2, Dino Crisis 2, Drug Wars Underworld, Explode, Farscape, Gangsters 2: Vendetta, Grandia 2, GunRunner, Ice Mania, Icewind Dale II, JumpOver, Mafia: The City of Lost Heaven, Megaman X5, Mine Shepherd, Moral Minus, Panzer Campaigns — Bulge '44, Panzer Campaigns — Kharkov '42, Panzer Campaigns — Tobruk '41, PASSAGE 3, Pharaohs Curse, Ports of Call 2002 Classic, Prince of Qin, RA Gravity, Raptor: Call Of The Shadows, RA Puzzix Constructor, Return to Castle Wolfenstein, Skateboard Park Tycoon — World Tour 2003, Stockboy, Submarines, Triangle Trifle, Uplink, Warcraft III: Reign of Chaos

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Особо нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch":

Олег Полянский,

а также Алексей Кравчун ("Клубы России").

Quake III Arena

Модификация Hunt

Hunt предлагает два весьма любопытных режима игры. Называются они Save the

ВАРЛОРДЫ ~ БОЕВОЙ КАИЧ II



WARLORDSTM
BATTLECRY II

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
(095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
(095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине
"Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

Ubi Soft



© 2002 Strategic Studies Group. Warlords and Warlords Battlecry are trademarks of SSG. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft, Inc. All rights reserved. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Universe и Escape from Hell. В первом задача игрока — пробежать по карте и собрать несколько артефактов. В режиме Escape from Hell цель игрока — пробежать некую дистанцию за определенный отрезок времени. Скажем, километр за 10 минут. То, что в моде называется "километр", без препятствий и по прямой спокойно можно преодолеть где-нибудь за полминуты. Но монстры не дремлют...

Unreal Tournament

Модификация WeaponMage

Слабонервным, детям до 21, гринписовцам и прочим вегетарианцам с нами сегодня не по пути. Рассматриваемая модификация WeaponMage вряд ли сможет им понравиться. Хотя — чем черт не шутит, психологи утверждают, что в глубине души всякого человека сидит маньяк.

Казалось бы, чего особенного? WeaponMage — очередная пачка новых пушек, weapon pack из тех, которые в Сети валяются под любым кустом. Однако буквально несколько минут игры заставили меня присвоить моду титул "лучшее средство для расслабления после тяжелого трудового дня".

Главная идея модификации: "Дайте мне redeemer, и я вас всех замочу!". Правда, старина redeemer на фоне местных стволов смотрится чем-то средним между детской хлопущкой и водяным пистолетиком. Любое оружие из присутствующих в сборнике убивает обычно с первого, реже — со второго выстрела. Причем убивает с замечательными спецэффектами, грохотом и уже упомянутыми разлетающимися анатомическими, хм, атрибутами. Кроме того, зачастую игроку даже не нужно особенно прицеливаться. Бесконечные боеприпасы только способствуют процессу расслабления.

Counter-Strike

Иллюстрации

для руководства

На сей раз мы даем вам советы, как правильно играть на карте de_chateau. Ну и прикладываем к этим советам дубликаты скринов, которые вы можете увидеть в соответствующем разделе журнала.

Операция Flashpoint

Утилиты

Мы выкладываем на компакт две наиболее популярные утилиты голосовой связи для Operation Flashpoint. Если вы планируете всерьез заняться мультиплеерной игрой в составе какой-либо из действующих армий — Roger Wilco и/или BattleCom вам будут просто необходимы. Ну, и для поиска игр в Интернете вам наверняка понадобится программка AllSeingEye — ее вы тоже сможете взять с нашего компактa.

Киберспорт

Демки

Оттремел Российский Отборочный Этап Вторых Всемирных Кибер-игр. Имя победителя в элитной номинации Q3-Duel до того мало кому было известно. А теперь вся страна будет болеть за Cooler'a, ценой титанических усилий завоевавшего свое первое место...

Как он это сделал — вы сможете узнать, посмотрев записи финальных боев, выжженные неумолимым лазером на киберспортивном участке нашего компактa.

Ну и там же, рядом — финальные демки номинаций Counter-Strike и Unreal Tournament. Уверю, там тоже есть на что посмотреть игрокам соответствующих направлений.

И на сладкое — записи от лица российского Ку3-монстра LeXeR'a, просто разорвавшего на части всех, кто хотел помешать ему пробиться к пьедесталу почета на недавно прошедшей QuakeCon'2002. Итог: у LeXeR'a — первое место, у вас — высокочисленные демки. Пусть они станут для вас чем-то вроде Талмуда для иудеев: они того стоят.

КЛУБЫ РОССИИ

На сегодняшний день в России существует немало компьютерных клубов, многие из которых прислали нам свой адрес, контактный телефон, информацию по установленным компьютерам и другие ценные данные. Не сомневаемся, все это вам пригодится.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок"!



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Если у вас слабые нервы — не ходите на сей раз в нашу галерею. Там — лучше предупредить сразу — вас ждет Нечто. Оно прыгнет на вас прямо из монитора и пожрет, пожрет с потрохами, слуховым нервом и сигмовидной кишкой. Не ходите в галерею — оттуда вы вернетесь другим. Точнее, это будете уже не вы.

Это будет Нечто.

Вскрытие

Статья "Герои нашего времени 2"

1. H4FaceKit — утилита для вставки новых портретов для героев и изменения некоторых параметров последних.

2. Heroes 4 Resource Explorer Image Converter — плагин, с помощью которого можно вытаскивать графику из файлов с расширением .h4r.

3. Heroes 4 Resource Explorer Mod Maker — свежая версия плагина, с помощью которого можно запаковывать файлы в h4r-архивы. Особых новшеств в новой версии нет, зато исправлена ошибка, возникающая иногда при компиляции мода. Теперь Mod Maker работает гораздо стабильнее.

Интернет

Статья "Ручная "Мышка""

Последняя версия одного из лучших почтовых клиентов — The Bat!. И плюс — русификатор к нему.

Новости Интернета

Winnow Cleaner — большинство "клинеров" умеют удалять только сами файлы, а

Winnow Cleaner чистит логи внутри файлов. Поэтому настоятельно рекомендуем утилиту к использованию всем, кто достаточно часто серфит по Сети.

Мастерская

Статья "Военный Конструктор"

1. Comrefnew — новое описание команд движка от разработчиков (включены команды из Resistance).

2. KegetysEditorAddon — программа позволяет использовать объекты из Resistance в редакторе.

3. Samples — атрибуты по умолчанию для config.cpp.

Почта "Мании"

Тьфу на тех, кто смеет заявлять о деградации молодежи, слабых культурных традициях и утерянных генах. Все вранье. И присылаемые вами рассказы тому однозначное доказательство. Конкретно сегодня мы представляем вам целых четыре талантливых произведения в жанре прозы и небольшой, но очень веселый комплект частушек.

По порядку поступления имеются следующие номинанты: эпизодический опус-микс без названия на тему еще не вышедшего "Периметра" и незабвенных "Вангеров"; рассказ-притча "Великие Люди", навеянный прошлономерной статьей о компьютерном интеллекте; очередная военно-патриотическая хроника "Две стороны одной медали", посвященная боям Counter-Strike; и в финале — мое любимое, лирически грустное эссе с неожиданным финалом "Калисто". Проверено и одобрено к прочтению в высших геймерских заведениях и средней геймерской школе!

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.rolemanser.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.

ФАЙЛЫ

1. Готический модуль AD&D: Roots of Evil.
2. D&D: новые монстры.
3. Warhammer Fantasy: Лорды Хаоса.
4. MechWarrior: правила варгейма и FAQ.
5. Star Wars RPG: знаменитые персонажи.
6. A Game of Thrones CCG: правила, FAQ и тестовые деки.

СТАТЬИ

Рецензия Николая Пегасова на кинофильм "Особое мнение".

Файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

Magic: The Gathering

Как обычно, набор деклинов и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

Настоящий хит....посвящённый освоению
и завоеванию американского континента
европейцами....

«Страна Игр»



**ВЫИГРАЙ
ПРИЗЫ
от компании
ISM:**

9 компьютеров —
заполнив
и отослав купон
в компакт-диске



1 суперкомпьютер —
победив в самом
жестоким турнире
в истории киберспорта

Подробности см.
в следующем
номере

**ТОЛЬКО ДЛЯ
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ**



©2002 «GSC Game World» ©2002 «Руссобит Паблшинг» Издатель «Руссобит Паблшинг», e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т.(095) 212-44-51, 212-01-61, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90

Весь октябрь в магазинах «ПАРТИЯ»

каждому покупателю компьютера — игра в подарок от «РУССОБИТ-М»



www.partya.ru
787-70-07

Адреса магазинов:

"Электроника" Проспект Мира, 118а

"Машина времени" Пресненский вал, 7

"Электроника" Солянка, д.1

"Электронный мир" Ленинский пр-т, 70/11

"На Комсомольском" Комсомольский пр-кт, 27

"Виртуальный Мир" Волгоградский пр-кт, 1

"Брянская" Брянская, 12

"Галерея Домино" Калужская пл., 1

"Мир электроники" Земляной Вал, д.32

"Партия-Олимп" Мичуринский пр-т, 45

"Генерал Электрик" М.Черкасский пер.,2\5

"Каменный Цветок" ул. Народного Ополчения, 52

"Светофор" Варшавское шоссе, 2

"Помидор" Ленинградский пр, 52

"Щелчок" Ул. Уральская, 1а

"Домотехника" Долгоруковская, д.40

"Атриум" Земляной вал, д.33

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав
Торик и Геймер

Скринтурс #10. Октябрь

Сегодня мы разыгрываем самый что ни на есть триллер. Самый что ни на есть политический. От самого что ни на есть... уже догадались, да? Правильно, Тома Клэнси. Игра называется *The Sum of All Fears*, а сделана она по одноименному кинофильму, идущему в нашем прокате как "Цена страха". Вперед!

Героический Конкурс

Мы в который уж раз повторяем правила Героического Конкурса. И еще раз выкладываем паспорт карты, поскольку он все равно мало весит. Впрочем, вряд ли вам все это понадобится, так как журнал поступает в продажу уже после первого октября, т.е. после того, как заканчивается прием конкурсных карт. Разве что из любопытства посмотреть...

Но есть и другое, что мы вам рекомендуем всячески и всецело. Это, конечно же, конкурсные карты! Смотрите и оценивайте.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Святослав Торик

Антивирус Касперского

Спешим обнародовать замечательную новость — вирусы нашим читателям отныне не страшны. Начиная с этого номера, на каждом диске "Игромании" будет выкладываться полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы будем выкладывать и полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки комплекта в печать. Так что получится не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из Интернета.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

Гвоздь номера

BS Player

Эта программа является лучшим проигрывателем аудио- и видеофайлов. Среди ее многочисленных функций встречаются такие вещи, как сменные скины, отличная поддержка субти-

тров, поддержка нескольких языков, плейлист. В общем — наилучшая альтернатива Windows Media Player. Версия: 0.85.

Тип программы: простейший freeware.

РЕЙТИНГ



Свежатица

Home Key Logger

Программа, которая отслеживает все, что набирается на клавиатуре. Удобно, к примеру, для проверки того, что пишет ваш ребенок, сидя в Интернете. Все набираемые символы программа пишет в специальный журнал, который потом можно просмотреть. Несмотря на то, что программа по умолчанию висит иконкой в системном трее, ее можно спрятать. Для этого кликните правой кнопкой на иконке и выберите Hide Icon. Теперь программа работает в невидимом режиме.

Тип программы: халаяный freeware.

РЕЙТИНГ



Mouse Scroller

Несколько необычная вещь. Это — плагин для Internet Explorer, который позволяет пролистывать страницы правой кнопкой. Действие плагина чем-то схоже с действием средней кнопки мыши — вы нажимаете кнопку и водите мышью вверх-вниз. Но признаюсь честно: несмотря на то, что у меня трехкнопочная мышь, иногда я пользуюсь скроллером правой кнопки — бывает действительно удобнее.

Тип программы: невывучный freeware.

РЕЙТИНГ



Net Search

Отличный сетевой сканер. Может искать расшаренные папки, компьютеры и домены по именам. Помимо этого, мощным образом разыскивает файлы по определенной маске (например, *.avi или *.mp3). Просто лучший из всего, что я когда-либо видел.

Тип программы: самый что ни на есть freeware.

РЕЙТИНГ



Process Viewer

Мощная утилита для просмотра запущенных процессов. Помимо прочего, показывает их Thread ID, библиотеки DLL, с которыми работает процесс, и многое другое. Позволяет, конечно же, убивать ненужные процессы и сортировать все любым интересующим вас способом.

Тип программы: обычный такой freeware.

РЕЙТИНГ



Time Sync

Забавная вещь — синхронизатор системного времени. Программа лезет в Интернет, выясняет, сколько сейчас времени, основываясь на данных того или иного указанного сервера, и ставит это время в качестве системного. Схема установки проста: независимо от того, где стоит сервер, он показывает среднеатлантическое время. Если у вас в Windows прописано, что вы живете в часовом поясе, например, Москвы,

то программа приплюсует четыре часа и поставит получившийся результат в системную память.

Тип программы: полный freeware.

РЕЙТИНГ



Блокнотик

Неплохая программка для записи мыслей и дел, которая всегда под рукой. Не видна ни в панели задач, ни в системном трее. Проста в использовании. Вызывается на экран нажатием любой горячей клавишей на выбор. Этой же клавишей и убирается с экрана.

Тип программы: натуральный freeware

РЕЙТИНГ



Портрет Президента

Так называлась программа, представленная в свое время на фестивале read_me 1.2. Фестиваль вообще был весьма необычен, там представлялись различные уникальные технологии (например, ASCII-телевидение, запись видео на виниловые пластинки и так далее). Программы тоже отличались неоднозначностью. Например, вот эта, называемая "Портрет Президента". Это обычная фотка в формате BMP, которая висит поверх всех окон на вашем рабочем столе. В принципе, это перенос фотографий близких людей с рабочего места "в жизни" на рабочее место "в компьютере". Можно вставлять и свои фотографии, но принимается пока только формат BMP.

Тип программы: совсем freeware.

РЕЙТИНГ



Добавления

Dirty Little Helper

Что-то в этот раз модулей-апдейтов совсем не наблюдается. То есть вообще. Может быть, во временной промежуток между днем ухода журнала в печать и днем ухода компакт-диска в печать что и проскользнет... увы, предсказать ничего не могу.

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp:

Liquid Audio plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать файлы, записанные кодеками компании Liquid. Такие файлы вообще редко встречаются, но если вдруг попадется — то вам не придется скачивать лишней софт из Интернета (если он вообще есть). Вы знаете, что делать.

OctaMED plug-in. Этот плагин позволяет проигрывать музыку формата MED. Подробнее см. на www.med.uk.com.

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет Unglued и самый свежайший (на данный мо-

мент) набор — Judgment, который вы найдете в рубрике "Добавления".

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДекс".

Как обычно, на компакт выкладывается DivX 5.02, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы Dirty Little Helper. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA Detonator XP

Драйвера NVIDIA Detonator XP ver.40.41 Beta для Windows 2000/XP от 29 августа 2002 года. Первая версия в новой линейке Detonator 40. Содержит в себе кучу нововведений и переделок. На данный момент ожидает WHQL сертификации. Традиционно напомним нашим не постоянным читателям, что сертификат качества Windows Hardware Quality Labs получают только тщательно проверенные и оттестированные драйверы, снабженные удобной утилитой установки и подробной документацией по установке. Соответственно, на данный момент установка версии 40.41 может представлять потенциальный риск для всех, не обращающих на "ты" со своим компьютером.

Как и предыдущие версии в линейке Detonator XP, данный драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией NVIDIA, начиная с RIVA TNT2/TNT2 Pro.

NVIDIA Detonator 40.41 Fix

Небольшая заплатка, устраняющая возможные проблемы при установке драйверов версии 40.41 поверх версий 30.xx. Проблема в том, что какие-то старые файлы остаются в системе и тем самым иницируют целую вереницу глюков. Утилита произведена энтузиастами с сайта Guru3D.com. Содержит простые пошаговые инструкции на английском. Запускать ее следует перед установкой драйверов 40.41.

ATI Radeon Display Drivers

Комплект драйверов, дополняющих статью "GeForce4 киллер". Состоит из трех установочных пакетов под операционные системы Windows 9x/Me, Windows 2000, Windows XP. С некоторой степенью уверенности можно утверждать, что именно эта версия поддерживает новейший ускоритель Radeon 9700 PRO (помимо всей линейки Radeon) и работает в Windows XP Service Pack 1. По непроверенным данным, имеет место WHQL сертификация. Версии драйверов следующие:

Для Windows 9x/Me — 7.15 (4.13.9056)

Для Windows 2000 — 7.15 (5.13.6143)

Для Windows XP — 7.15 (6.13.6143)



Matia: The City of Lost Heaven

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

10 (61) 2002
МАКСИМУМ ОТ
МАКСИМУМА

www.igromania.ru

ЭКСКЛЮЗИВ

ТЕМА КОМПАКТА
HALF-LIFE:
TIMELINE
ШПИОНСКИЙ АДПОН
NOLF: LAST STAND
СУПЕРПОДБОРКА для
МОКРОВОУИ

№1 В МИРЕ

ДРАЙВЕРА
ДЕМОБЛОК
ДЕАТМАТОН
ПО ЖУРНАЛУ
ИГРОВАЯ ЗОНА
МОЗГОВОЙ ШТУРИ
СОФТЕРНЫЙ НАБОР
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Zanzarah: The Hidden Portal
2. Runaway: A Road Adventure

CODEX

БАЗА КОДОВ ДЛЯ 720 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА

Тема компакта!

Half-Life: Timeline

Дополнения

для игр

01. Ил-2: Штурмовик
02. Крутой Сэм (Serious Sam)
03. Age of Empires II: The Conquerors
04. Age of Wonders II
05. Civilization III
06. Counter-Strike
07. Elder Scrolls III: Morrowind
08. Empire Earth
09. Freedom Force
10. GTA 3
11. Half-Life
12. Heroes of Might and Magic IV
13. Jedi Knight II: Jedi Outcast
14. Max Payne
15. Microsoft Train Simulator
16. Neverwinter Nights
17. No One Lives Forever
18. Quake III Arena
19. Red Alert II: Yuri's Revenge
20. Starcraft
21. Stronghold
22. Star Wars: Galactic Battlegrounds
23. Team Factor
24. The Sims
25. Warcraft III: Reign of Chaos

Дополнения к "Игровой зоне"

Diamond Mine
Otagasmic Calculator
Winamp

Работы читателей "Мании"

Counter-Strike
Diablo II

GTA3

Quake III Arena

Starcraft

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

Warcraft III

2. GunRunner, Ice Mania, Icewind Dale II, JumpOver, Mafia: The City of Lost Heaven, Megaman X5, Mine Shepherd, Moral Minus, Panzer Campaigns — Bulge '44, Panzer Campaigns — Kharkov '42, Panzer Campaigns — Tobruk '41, PAS-SAGE 3, Pharaohs Curse, Ports of Call 2002 Classic, Prince of Qin, RA Gravity, Raptor: Call Of The Shadows, RA Puzzix Constructor, Return to Castle Wolfenstein, Skateboard Park Tycoon — World Tour 2003, Stockboy, Submarines, Triangle Trifle, Uplink, Warcraft III: Reign of Chaos

DEATHMATCH

Quake III Arena

Модификация Hunt

Unreal Tournament

Модификация WeaponMAGE

Counter-Strike

Иллюстрации для руководства

Операция Flashpoint

Утилиты

Киберспорт

Демка Counter-Strike

Демка Unreal Tournament

Клубы России

Имена и явки

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

Вскрытие

Статья "Герои нашего времени 2": H4FaceKit, Heroes 4

Resource Explorer Image Converter, Heroes 4 Resource Explorer Mod Maker

Мастерская

Статья "Военный Конструктор": Comrefnew, KegelysEditorAddon, Samples

Почта "Мании"

Рассказ-приглашение "Великие Люди"

Хроника "Две стороны одной медали"

Эссе "Калисто"

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

1. Готический модуль AD&D: Roots of Evil.

2. D&D: новые монстры.

3. Warhammer Fantasy: Лорды Хаоса.

4. MechWarrior: правила варгейма и FAQ.

5. Star Wars RPG: знаменитые персонажи.

6. A Game of Thrones CCG: правила, FAQ и тестовые деки.

Magic: The Gathering

Деклесты, обновления правил, прочее

МОЗГОВОЙ

ШТУРМ

Скринкурс №10.

Октябрь

Конкурс не для слепых!

Героический

Конкурс

Новая подборка: конкурсные карты

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Антивирус

Касперского

Igromania Edition

Гвоздь номера

BS Player

Свежатица

Home Key Logger

Mouse Scroller

Net Search

Process Viewer

Time Sync

Блокнотик

Портрет Президента

Добавления

Dirty Little Helper

Плагин для WinAmp: Liquid

Audio plug-in, OctaMED plug-in

Стандартный набор

Magic Suitcase

Magic Trainer Creator

DivX 5.02

Dirty Little Helper

ДРАЙВЕРЫ

NVIDIA Detonator XP

NVIDIA Detonator 40.41 Fix

ATI Radeon Display Drivers

(С) ИГРОМАНИЯ

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компактe).
2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch" (слегка обновленный вариант).
3. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.
4. Сводная таблица по отечественным локализациям.
5. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компактe. Всевозможная информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компактe

1. Особое мнение об "Особом мнении" от портала "Ролемансер".
2. И вновь: читательские рассказы и стихотворения, предоставленные синдикатом "Почта Мании", возглавляемым Катей и Геймером.

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компактe в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компактe находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "Инфоблока".

Подробности о том, как работать с компактom напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компактe находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

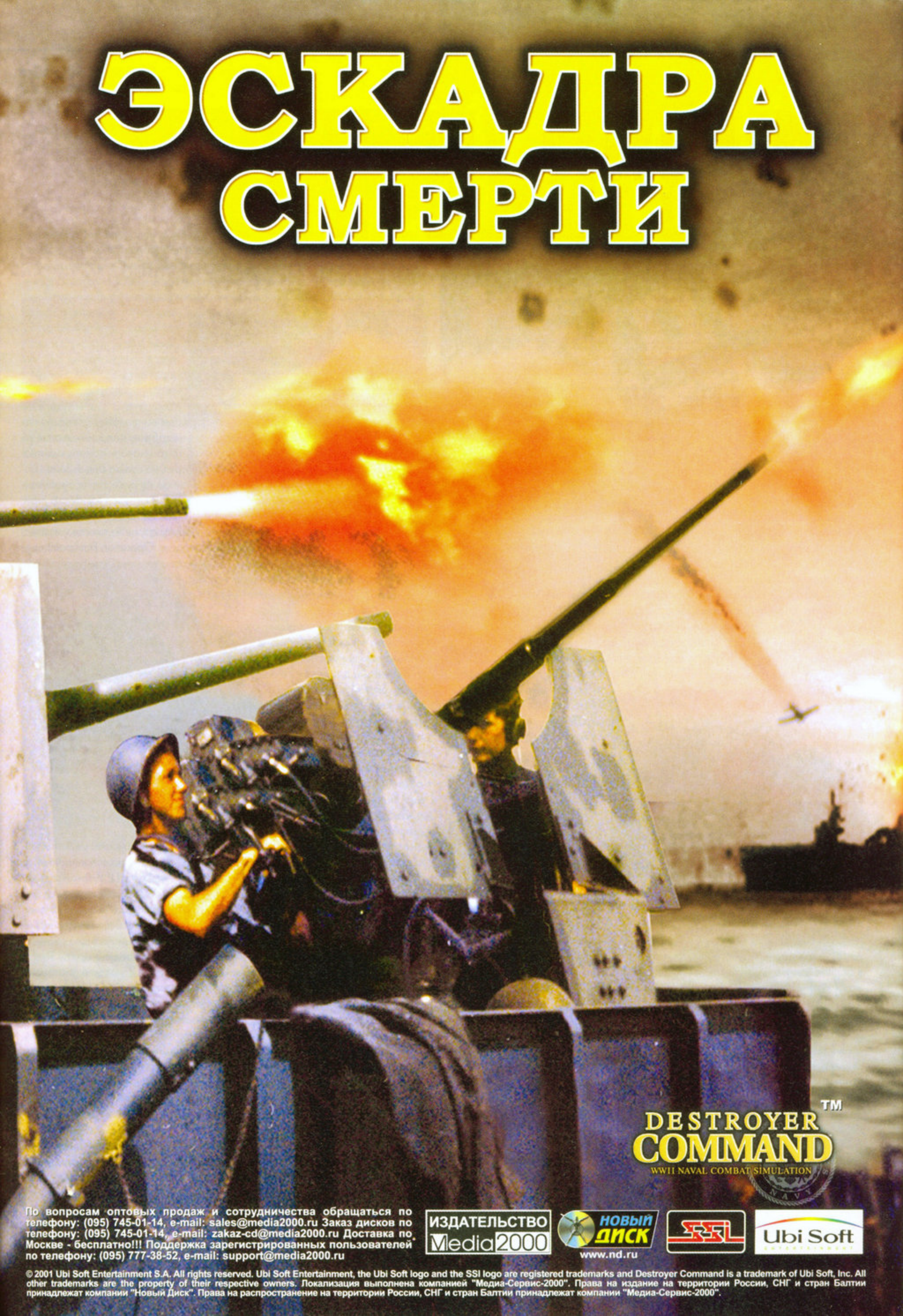
Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

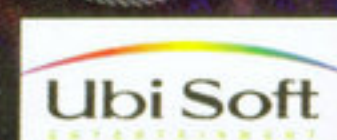
ЭСКАДРА СМЕРТИ



DESTROYERTM
COMMAND
WWII NAVAL COMBAT SIMULATION

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSR logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Cleric

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Нет
Разработчик:	Plutonium Games
Похожесть:	Clive Barker's Undying, Blair Witch vol. 3
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Предположительно 2003 год

Подвергшись тлетворному влиянию лартеи и одурманенные сладкими звуками balalaika, начинающие хьюстонские девелоперы Plutonium Games уже сейчас готовы раз и навсегда испортить себе карьеру новообъявленной игрой Cleric. То, что еще простительно отечественным левшам, западным разработчикам не сойдет с рук никогда — дело в том, что действие всей игры происходит в населенной кощеями, чертями и лешими России XVI века... К странной истории, которая повествует о бродячем клирике (вопрос, откуда взялись клирики в православной Руси, мы тактично опустим) с исконно русским именем отец Аронос, прилагается полный набор всех положенных атрибутов. Расшитый жар-птицами красный кушак в виде главного меню, лихие посвисты березовой гуделки в роли саундтрека и удивительная история про заклятый город Svyatoi-Slava, в котором какая-



то лесная нечисть вот уже много лет похищает боярских детей, — вместо сюжета. Запад, граница! А все туда же.

Впрочем, если подходить к проблеме непредвзято, то Cleric — показательный пример бесконечных метаний стотонного трактора индустрии развлечений по узкой проселочной дороге жанров.



Формально это RPG-шутер с элементами ненаучной фантастики. Но с одной стороны, Plutonium Games страсть как хотелось сочинить ужасик на манер серии Resident Evil, а с другой — никто не спешил делиться хорошим графическим движком. Вот и пришлось разработчикам лицензировать у друзей-хорватов уцененный Serious Engine (тот самый, что имел место быть в Serious Sam) и спешно подгонять концепцию под техническую основу. В итоге получилось нечто странное. Говорят, что если прищурить глаза, то чем-то отдаленно напоминает Undying, а если закрыть их вовсе, то и одну из серий Blair Witch Project.

В любом случае, какая-никакая игра — а получится, ведь основное достоинство Cleric вовсе не в зрелищных перестрелках на кладбищах, кошмарных завываниях из темных углов, количестве полигонов в объектах и динамическом освещении, а именно что в балалаечном сюжете и матрешечном антураже. Уже сейчас мы знаем, что батюшке Ароносу предстоит посетить не один калинов мост, тридцатью типами заклинаний сокрушить десяток чудищ поганых, при помощи двадцати видов оружия вырезать стойбище полканов и, пользуясь приемами старинной русской рукопашной борьбы "соборь", запинать целое стадо одичалых коньков-горбунков. Так что смех смехом, а создателям грядущего мегахита "Златогорье-2", воронежской производственной артели "Бурут", следует серьезно задуматься о предстоящей хьюстонской идеологической диверсии. Не дадим на поругание родных кощеям, братья! Ударим по "Сказкам матушки Гусыни" "Сказками старичка Лесовичка"!

Cold War

Жанр:	Action
Издатель:	Mindware
Разработчик:	Mindware
Похожесть:	Metal Gear Solid, Thief
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Начало 2003 года

После окончания холодной войны проржавелый железный занавес пошатнулся и с грохотом рухнул на землю, накрыв доброю половину восточной Европы. А спустя еще одиннадцать лет то тут, то там начали обнаруживаться жертвы этой страшной катастрофы. Оказывается, не только Дикий Запад болен русской темой — наши братья-славяне ничем не хуже своих американских коллег. Вот, к примеру, чешская девелоперская контора Mindware. Компания, сплошь состоящая из бывших жителей "восточного блока", чье нездоровое ностальжи по большому советскому брату достигло апогея и выплеснулось в виде анонса самого масштабного после Operation Flashpoint проекта, действие которого происходит в глубоком красноречивом тылу (слово врага тактично опущено).

Итак — Cold War, весьма необычная игра с обычными скриншотами. Эдакий глобальный геополитический триллер с глубоким шпионским подтекстом. Репортер по профессии и искатель приключений на собственную камеру — по призванию, эдакий Индиана Джонс в мире журналистики, Чейсер "просто тезка" Джонс впутывается в неприятную историю. Случайно получив доступ к зашифрованным документам, он оказывается в самой гуще международного заговора, во главе которого стоят небезызвестные секретные службы. Дело в том, что взрыв реактора на чернойбыльской АЭС — отнюдь не случайность, а тщательно спланированная операция западной разведки. Скрываясь от длинной руки ЦРУ, Джонс приезжает в Советский Союз... и оказывается в лапах КГБ. Оказывается, спецслужбы уже давно сотрудничают друг с другом, и чернойбыльская авария — это такая своеобразная совместная операция. Испуганный Чейсер меняет фамилию, приклеивает накладную бороду и пускается в бега...



Что же касается самой игры — то нас ждет нечто среднее между Thief и Metal Gear Solid, эдакий шпионский шутер с резким уклоном в сторону скрытных операций. Чейсер относится к тому гнусному подвиду наглых папараци, которые вечно таскают за пазухой бутылку "Зубровки" для отвлечения караульных с насиженных мест, а в кармане хранят пачку острого молотого перца для сбивания с толку сторожевых мухтаров. Кроме того, в волшебном сундучке нашего невзорова скрываются оптический сенсор движений, бесшумные магнитные тапочки для хождения по стенам и фотоаппарат с яркой вспышкой для временного ослепления вражеских глаз. Впрочем, как признаются сами авторы, много убивать в игре не придется, взамен этого играющему предстоит сконцентрироваться на решении тактических головоломок в стиле Commandos.

Во время нелегкого путешествия от Москвы до самых до окраин мистер Джонс встретится с целым сонмищем колоритнейших персонажей вроде казахских чабанов, охраняющих заминированные подходы к Байконуру, спецвойск КейДжиБи, держащих оборону на Красной Площади, и беглых тамбовских зеков. Также стоит отметить, что не на последнем месте в игре стоит и определенная "историческая достоверность". Ради примера: среди главных персонажей Cold War наблюдается некто gensek Майкл Горбачевф. Для своих — просто Gorby.

Duality

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Phantagram Interactive
Разработчик:	Trilobite
Похожесть:	Metal Gear Solid, Deus Ex
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Начало 2003 года

Duality, "интеллектуальный" шутер со сложной родословной (достаточно сказать, что игра разрабатывается в солнечной Испании сбежавшими с плантации Pyro Studios бывшими авторами небезызвестных Commandos, а выпускается — в Корею эдаким мегамонстром тамошнего издательского бизнеса), все быстрее приближается к финишной релизной прямой. Время: далекое-далекое будущее, место: киберпанковский мегаполис, жанр: драматический 3D-технотриллер с элементами RPG. Кругом царит заговор, четких целей нет, явные противники отсутствуют, а миром правят... впрочем, не маленькие, сами уже догадались.

Главных действующих лиц намечается трое — корпоративный наемник, хакер и бывший хакер, который из-за неумения пользоваться антивирусами случайно лишился своего человеческого тела и теперь блуждает где-то в потемках мирового киберпространства в виде разумного сгустка электромагнитных импульсов. Три героя — три различных типа игры. Как будет организовано взаимодействие между персонажами — не очень понятно, но разработчики клятвенно обещают блюсти единую сюжетную линию, в самые ответственные моменты пересекая всех трех героев друг с другом.

Наемник действует просто и без особых ухищрений — пробирается на территорию противника, вырубает охрану, минует консоль Главного Компьютера и, отстреливаясь от набравших на шум террористов, мчится к точ-



ке randevу под аккомпанемент обратного отсчета таймера на взрывном устройстве. Хакер, или, что вернее, хакерша, напротив, всячески пытается избежать непосредственных стычек с врагом, предпочитая использовать хитромудрые электронные "гаджеты", хакать сторожевых дроидов, взламывать охранные системы и наводить неразбериху в локальных сетях противника. Что же касается электронного разума — его роль в грядущем действе не совсем ясна. С одной стороны, он будет всячески помогать двум другим персонажам действовать в глубоком вражеском тылу, беспрепятственно проникая в любой компьютер, подключенный к глобальной сети, а с другой — пытаться найти себя, отыскать свое истинное предназначение в не вполне обычном мире киберпространства, которое и стало его родной средой обитания.

Кстати, о среде. В Trilobite, похоже, очень серьезно подошли к проблеме так называемого "антуража киберпанковского мира". На последней E3 восторженные очевидцы рассказывали о километровых башнях из стекла и бетона, тысячах огней электронной рекламы диетической колы и нового био-порта для подключения к сети, огромных металлических мостах между небоскребами и бесконечных вереницах движущихся авто самых футуристических очертаний. Других, скажем так, более технических подробностей о проекте практически неизвестно, так что остается довольствоваться только общим мнением о том, что это все чем-то напоминает "Пятый элемент". Разве что такой недобрый, потускневший в атмосферной пыли "Пятый элемент", в котором власть на Земле захватили злые мегакорпорации.

Геймплей Duality в ипостасях наемника и хакерши будет походить на дикую смесь Metal Gear Solid и Deus Ex — вид от третьего лица, скрытные перемещения, большой арсенал оружия и полный набор тактических ухищрений в духе "незаметно усыпи вон того охранника ядовитым газом, а тело спрячь в углу за большим ящиком". Что же касается виртуального существа, то здесь разработчики хранят полное молчание, но обещают, что подобный геймплей станет натуральным откровением и что "после Duality такое вы еще не скоро увидите". Что ж, посмотрим.

Хэллоуина

НЕ БУДЕТ?

патамушта один хрюндель
слямзил весь

кайф!

Тебе никогда (вааще) не светит реально
и конкретно (правильно, по приколу,
чиставнатуре) справиться Хэллоуин
на пять с плюсом, если не поможешь
детективу Тони Крутони распутать это дело.

БЕШЕЖАЯ ТЫКВА

ТОНИ

КРУ-

ТОНИ



www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков с бесплатной доставкой по Москве и России:

(096) 931-92-69, step@compulink.ru

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

PROGRAPH
RESEARCH

Four Horsemen of Apocalypse

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	3DO
Разработчик:	3DO
Похожесть:	Max Payne, Resident Evil
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года

Когда основные сюжеты для компьютерных игр в один прекрасный день обнуляются себя избитыми не одним десятком одичалых девелоперов, стандартные заготовки с душещипательными словосочетаниями "спасти мир" и "наказать зло" покрываются толстым слоем пыли, а фабулы о мировой угрозе мегакорпораций и очередном нашествии злобных космических захватчиков порстают непроходимо густым бурьяном, в ход идут самые неожиданные источники будущих шедевров сценарного искусства. Вот, скажем, библейский Новый Завет: что ни Евангелие — то добротный сюжет для квеста, что ни деяние — полноценная приключенческая RPG...



А если серьезно, то деятели 3DO пошли самым простым путем — открыли писание на самой последней странице, прочитали небезызвестное "Откровение Иоанна", основательно ужаснулись и, находясь под глубоким впечатлением, решили анонсировать тематическую action/adventure — **Four Horsemen of Apocalypse**. Сюжет повествует о неравной борьбе архангела Абаддона с четырьмя всадниками Апокалипсиса, задумавшими навлесть на смертных

Армагеддон раньше обычного и завладеть душами трех смертных — олицетворяющих три смертных греха. История собирается с бешеной скоростью носить главных героев по времени и пространству, поочередно забрасывая Абаддона то в готическое окружение Европы XVII века, то в выжженный постыжерный мир далекого будущего, а то и прямиком в ад, проездом через чистилище.

А вот чего уж точно не будет в **Four Horsemen of Apocalypse**, так это истинно христианской целомудренности — уже сейчас в предварительный игровой рейтинг прописан пункт "mature content with adult themes and extreme violence", что по-русски звучит примерно как "многочисленные сцены эротики с элементами кровавой порнографии и экстремального насилия". Умами разработчиков полностью владеет модное в нынешнем сезоне наплевательское отношение к политкорректности: помимо сцен ритуальных жертвоприношений и прилюдного распятия крови христианских младенцев в межуровневых скриптовых роликах, нам обещают в полной мере продемонстрировать зарисовки из потусторонней жизни а-ля культовый фильм "Восставший из ада". Архангел, обретший человеческую форму, вершит справедливый, но до чрезвычайности строгий суд. В процессе восстановления справедливости в ход пойдут колюще-режущие предметы, антикварные ятаганы и сабли, закланные кинжалы, посеребренные револьверные пули, сбрызнутые святой водой армейские винтовки с разрывными и зажигательными снарядами, а также осколочные гранаты, освященные лично епископом Агросским.

Впрочем, если отбросить лишний пафос, то проект обладает действительно невиданным даже для 3DO размахом. Например, главным художником "графических новелл" (комиксных вставок в стиле **Max Payne**) и идейным вдохновителем проекта является некий Саймон Бисли — культовая фигура в кругах поклонников чернушных комиксов от 2000 AD. К озвучке главных персонажей привлечены артисты, на чьем счету значится не менее десятка голливудских блокбастеров, а в качестве хореографов и консультантов по вопросам художественного мордобоя выступает **Smashcut Action Team**, группа, до этого отличившаяся постановкой драк в таких фильмах, как "Бойцовский клуб", "Ворон" и... "Матрица". Последнее совпадение отнюдь не случайно — уже сейчас известно, что **Four Horsemen of Apocalypse** собирается отчаянно эксплуатировать идею slo-mo, причем, в отличие от того же **Max Payne**, технология будет применяться в основном во время рукопашных схваток.

Что касается технических подробностей — то их не так много. Известно только, что речь идет о каком-то "абсолютно новом движке", обеспечивающем доселе невиданные возможности визуализации трехмерного изображения, и то, что на разработку проекта брошено такое количество человек, что авторы намереваются закончить игру, у которой до сих пор, по сути, нет ни одного "настоящего" скриншота, уже к осени 2003 года. Ждем дальнейшего развития событий.

Gladiators of Rome

Жанр:	Action/Стратегия
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	Cat Daddy Games
Похожесть:	Сложно сказать
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Ноябрь 2002 года

Сложнее всего определиться с вопросом, на что же больше похож свежее анонсированный, исторически выверенный action/strategy **Gladiators of Rome**: на безбашенный слэшер в духе **Severance** или... симулятор менеджера футбольной команды. Вроде бы, с одной стороны, все на месте — в меру симпатичный



трехмерный движок, древнеримский антураж, разъяренная толпа мускулистых спартаков, массовые побоища, тренировки в клетках, поединки со львами... А с другой — принимать непосредственное участие в самих ристалищах можно лишь постольку поскольку, в большинстве случаев ограничиваясь ленивым созерцанием процесса. Дело в том, что во всем происходящем вам отводится роль... работоторговца, хозяина горстки свирепых гладиаторов, живого товара, приносящего живые деньги. Идея, что и говорить, необычная.

Накопив за всю жизнь несколько сот паршивых динариев и купив на воскресной распродаже пару подержанных, но все еще диких галлов, вы начинаете нелегкое восхождение на вершину бизнеса индустрии древнеримских развлечений. Чтобы тренировать ваших молодчиков, понадобится



арендовать сарай, нанять взвод охраны, оплатить хорошего тренера и закупиться всем необходимым скарбом — оружием, доспехами, дикими животными и так далее. Чтобы от нелегкой жизни ваши бойцы окончательно не захирели, придется обеспечить

их регулярными поставками воды, мяса и хлеба, а для удовлетворения прочих потребностей прикупить несколько, простите, конечно, за дикие подробности, женщин-рабынь. Такой вот занимательный sim-работоторговец образца IV в. до н. э.

Цель всей игры — колеся по стране со своим передвижным шاپито, добраться в итоге до римского Колизея и выступить перед императором. В добрых традициях RPG гладиаторы будут получать немалые очки опыта за каждый удачный бой. Оные очки могут быть распределены между несколькими боевыми характеристиками — умением владеть тем или иным оружием, силой, ловкостью или даже свирепостью бойца. Исход каждого сражения зависит от уровня подготовки гладиаторов и слаженности их совместных действий. Впрочем, некоторым бойцам можно будет отдавать приказы типа "атаковать того" или "прикрывать этого", а в наиболее запущенных случаях вы сможете самолично "вселяться" в кого-нибудь из подопечных и устраивать вражинам массакр в духе какой-нибудь "Руны". Впрочем, разработчики отмечают, что битва в режиме от первого лица крайне неэффективна, так как вы теряете стратегический контроль над происходящим вокруг и в критический момент не сможете вовремя повлиять на ситуацию. Да оно, в конце концов, и правильно, не барское это дело — драка. На гладиаторских боях настоящие патриции должны сидеть в удобной ложе, жевать виноград и прикладываться к амфорам, не забывая вовремя выражать уважение задраным кверху большим пальцем правой руки. А дерутся пускай представители покоренных народов.

GTA III: Vice City

Жанр:	Action
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Rockstar Games
Похожесть:	GTA 3, Driver
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2002 года

Новости о Vice City, полномасштабном аддоне к главной игре сезона Grand Theft Auto III, строго дозированными порциями продолжают выходить из мрачных, зашпаклеванных недр Rockstar Games. Итак, что известно уже сейчас: Vice City — это своеобразный приквел, действие которого разворачивается в середине восьмидесятых в городе, прообразом для которого послужил один из мегаполисов оригинальной GTA. Сюжет никак не будет связан с предыдущими сериями, но фабула останется прежней: мы — маленькая и чрезвычайно озлобленная букашка с гранатометом в руках, которая за бессмысленность своего существования задумала отомстить целому городу.

Кстати, о городе — на сей раз мегаполис не поделен на постылые "зоны" и с самого начала вы вольны ехать куда угодно, а учитывая, что Vice City где-то в два раза превосходит Liberty City по площади, то это на самом деле очень и очень большие расстояния. В продолжении разработчики решили окончательно ввести в игру замкнутые пространства: добрая половина миссий отныне будет происходить внутри помещений. Сообразно новым веяниям изменился и геймплей — тридцать видов оружия (против пятнадцати в GTA3), улучшенная система движений главного героя со всевозможными перекатами, приседаниями и прочими акробатическими трюками, ну и конечно — основательно доработанная камера, которую при должном навыке теперь можно установить на вид от первого лица.

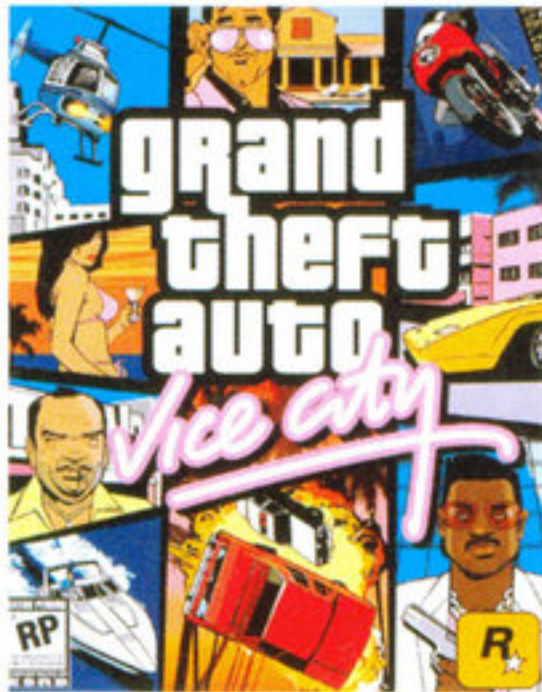
Из других приятных добавок ожидаются девять часов новой музыки в стиле восьмидесятых, причем в многостраничном списке используемых композиций мелькают и довольно известные имена вроде Laura Branigan и Judas Priest. Да и вообще, пресловутые 80-е так или иначе повлияют на все. На тех фотографиях, что каким-то сетевым шпионам удалось нащелкать в офисе Rockstar (увы, качество их настолько отвратительно, что вы вряд ли обнаружите их где-то в окрестностях текста), наблюдаются прелюбопытнейшие вещи. Так, на улицах мегаполиса появились широкие спорткары и (наконец-то!) мотоциклы, главный герой сменил облезлую кожанку на стильную гавайскую рубашку и набор пляжных сланцев, а городские отморожки, забыв о рэпе и хип-хопе, дружно сделали прически "афро" и напялили широкие зеркальные очки. Впрочем, изменятся и более серьезные бандиты. На улицах города между мафиозными кланами кипит самая настоящая война, поэтому, с наглой миной проехав на открытом "ягуаре" мимо главного вражеского офиса, вы имеете все шансы словить бронебойного под капот. Бо не надо борзеть, братишка.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	KnowWonder
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Harry Potter and the Sorcerer's Stone
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2002 года

Electronic Arts продолжает эксплуатировать небезызвестного одаренного колдуна и буквально перед самым отплытием номера в печать огораживает свежим пресс-релизом Harry Potter and the Chamber of Secrets. Итак, согласно давно заведенной в EA традиции, — продолжение не сильно будет отличаться от оригинала, что в случае с бешеным мировым успехом первой части "Гарри Поттера" скорее расценивается как положительный фактор.

По сюжету Гарри прибывает в Хогвартс на второй год обучения и сталкивается с очередной проблемой. На этот раз многие его одноклассники поражены какой-то таинственной магической заразой, новоприбывший учитель



вынашивает коварные планы, и... Впрочем, лучше читайте книгу. Как и предыдущая серия, Chamber of Secrets станет эдаким интерактивным игровым путеводителем по миру "Гарри Поттера": среди персонажей узнаются все старые и новые друзья Гарри,

а также зловредные негодяи вроде Арагога, простуженного арахноида и коварных гномиков-разрушителей. Все то же касается и прочих достопримечательностей: "воссозданным в точности по роману" Хогвартсу и окрестностям, игры-в-игре — второго сезона чемпионата по квиддичу, магических фокусов вроде полетов на сиреневом кабриолете и излюбленного развлечения всех Гарри-фанов — коллекционирования конфетных фантиков с мудрыми изречениями великих колдунов прошлого.

Движок у второй части останется прежним, за исключением разве что более внимательного отношения к деталям интерьера и тщательной прорисовки главных персонажей... Впрочем, не в движке здесь и дело. "Гарри Поттер" — это прежде всего не игра, а... Гарри Поттер, одна из успешнейших торговых марок тысячелетия. Его интерактивное воплощение — это все тот же "семейный" шутер по мотивам одноименного романа Дж. Роулинг. Не отягощенный насилием и под завязку наполненный какой-то своей, внутренней атмосферой современной вневозрастной сказки, за которую его боготворят одни и яростно ненавидят другие. Впрочем, тут уж каждому свое...



Midway: Naval Battles

(рабочее название)

Жанр:	Военно-морской симулятор
Издатель:	Нет
Разработчик:	Mithis Games
Похожесть:	Harpoon 4
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Начало 2004 года

В последние годы настоящие военно-морские симуляторы (не путать с военно-морскими "стратегиями", каковой в настоящее время норовит называться любая игра, хоть отдаленно похожая на Age of Sails) выходят не так уж часто. Во многом причина такой непопулярности жанра кроется в большой сложности подобных игрищ, а во многом — в ужасающем внешнем оформлении. Уж такие это люди, хардкорные варгеймеры, что смотрят на графику, звук и прочие украшения в самую последнюю очередь.

Кардинально изменить ситуацию взялась небольшая болгарская контора Mithis Games, буквально на днях анонсировав хардкорный симулятор военного адмирала — Midway: Naval Battles.



Действие игры разворачивается в период Второй мировой войны и захватывает временной отрезок с 39-го по 45-й год прошлого столетия. Вам, как младшему офицеру ВМФ (неважно чьего — в игре будут представлены практически все нации, имеющие то или иное отношение к военно-морским силам), придется собственными глазами наблюдать за развитием военных технологий. Начав плавание на архаичном броненосце, вы имеете все шансы закончить его за штурвалом огромного авианосца или перископом совершеннейшей по тем временам субмарины.

Одной из главных положительных черт **Midway** станет большой уклон в, если так можно сказать, ролевую часть. Корабль — это не только тысяча тонн ржавого металла, но еще и команда. На каждого члена команды вашей эскадры от капитанов судов до рядовых матросов будет заведена подробная статистика: какими умениями обладает, имеет ли боевые навыки, где и когда участвовал в сражениях. Подобно героям какой-нибудь завалящей RPG, после каждой стычки ваши подопечные будут постепенно набираться опыта и повышать уровень.

И вновь возвращаюсь к главной особенности проекта — потрясающей графике, за которую несет ответственность "революционный движок нового поколения" **Black Sun**. В **Midway** ожидается необычайно реалистичный уровень детализации как самих кораблей, так и различных влияющих на стратегию и тактику погодных эффектов — дождь, снег, шквальный ветер, ураганы, тайфуны и так далее. Посмотрите хотя бы на скриншоты. Если это подлинные кадры из игры, то уже сейчас можно с полной уверенностью утверждать, что болгарские маринисты смогут поспорить даже с нашими айвазовскими из "Акеллы". Впрочем, сразу после того, как вы посмотрели на скриншоты, взгляните на дату выхода проекта и постарайтесь не падать духом. По крайней мере, нам есть чего ждать.

Revolution

Жанр:	Action
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FUN Labs
Похожесть:	Gore
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2002 года

Если и существует на свете что-то действительно избитое — так это игра под названием **Revolution**. Избитое во всех смыслах — материальном, физическом и, как ни странно, духовном. Взять хотя бы придуманный специалистами **FUN Labs** мир — эдакое техногенное будущее, где планета страдает от перенаселения, городские гетто заселены клонами, полиция состоит из андроидов, а власть на земле захвачена... вот-вот, ими самими. Родными мегакорпорациями. Вы считаете, сколько раз за сегодня мы уже повторили эту фразу?

Игра, действие которой происходит в избитом мире, обещает нам огромный список избитых инноваций — десять избитых видов оружия с двумя вариантами стрельбы каждое, двадцать избитых уровней и три десятка избитых врагов,



каждый со своей избитой тактикой борьбы. Конечно, все творческое скудоумие можно было бы оправдать отличной движковой лицензией, но увы, техническая сторона проблемы тоже не внушает огромного доверия. Восторженные заявления авторов насчет собственного уникального движка с совершенной системой обсчета динамических источников света и плавным сглаживанием полигонов в моделях персонажей подкрепляются кислыми скриншотами, с которых взирают испуганные генетические мутанты с мотыгами футуристических очертаний, а ударные спецэффекты вида "красная сопля на сиреневой стенке" поражают наше воображение.

Так что по всем первичным признакам — нас ждет некое повторение многострадального шутера **Gore**, который три года подряд демонстрировал крайний упадок духа и в итоге был растерзан, едва появившись на свет. Как вы яхту назовете, так она и... Дурной пример перед глазами, самопародия на жанр: **Revolution** — до обидного не революционная игра.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Wanadoo, Strategy First
Разработчик:	Spellbound Studios
Похожесть:	Desperados, Commandos
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Декабрь 2002 года

У относительно молодой, но уже окончательно определившейся девелоперской конторы **Spellbound Studios** сложилась странная репутация. Всему прогрессивному человечеству они известны как авторы единственного в мире клона незабвенных **Commandos** — игры **Desperados**, дикого-дикого вестерна о приключени-

ях шайки Грязного Джо (Купера) где-то на мексиканской границе. Со времен выхода игры прошло уже больше года, **Pyro Studios** подружилась с серией **Commandos** с графическими акселераторами и приготовила к финальному прыжку в безразмерные штаны мультиплеера... а



Spellbound махнули рукой на Дикий Запад, достали с антресоли старый движок и заменили Джона Купера сэром Робинем Локсли, более известным под разбойничьей кличкой "славный парень Робин Гуд".

От переноса действия из бескрайних прерий конца XIX в. в шервудские леса начала XVI в. игра ни чуточки не пострадала, да и весь сюжетный антураж ролингудовских легенд как нельзя лучше подходит для подобных стратегическо-тактических изысков. Начать хотя бы с героев: сам Робин — мастер художественной стрельбы и рукопашных схваток, а в качестве специального оружия ему вручается мешочек с золотыми монетами, которым можно приманивать вражеских стражей или, в безвыходной ситуации, — крепко треснуть кого-нибудь по голове. Впрочем, вопросами "тресканья" в команде заведует все-таки Малыш Джон, играющий роль эдакого живого тарана, разносящего в щепы запертые двери, швыряющегося булыжниками и одним плевком вышибающего закованных в латы рыцарей из седел. Не забыты и другие герои саги — так, например, пьяница и дебошир отец Тук постоянно ходит с бочонком вина, в котором удобно прятаться или быстро удирать от недругов, скатываясь со склона; леди Мэриан носит в заплечном мешке походную аптечку с лечебными травами; пройдоха Стерли обучен с помощью нехитрого маскарада дурачить людей шерифа, прикидываясь бродягой, — и так далее, и так далее.

Несмотря на великое множество игровых заданий, все миссии делятся на три основных типа: воровские, разбойничьи и боевые. С первыми двумя все более-менее понятно — Робин и его славная ватага лесных братьев грабят кареты, организуют хитроумные засады и заманивают ноттингемских инкасаторов в замаскированные ловушки. Осмелев, разбойнички подаются в город, потрошат торговые лавки и чинят мелкий саботаж, поджигая хозяйские поля и барские усадьбы. Боевые же миссии — нечто не совсем обычное для **Commandos**-образных игр-головоломок. В них, помимо основных персонажей, принимают участие и остальные обитатели Шервудского леса — вооруженные вилами крестьяне, неумытые ополченцы с веревочными самострелами и прочий оголтелый сброд. И если главные герои по-прежнему будут действовать хитростью и умением, то управление лапотными войсками больше всего будет походить на... типичную RTS.

С графической точки зрения — изменения минимальны. Спрайтовые фигурки персонажей стали в два раза больше, а, соответственно, и детализованней, чем в том же **Desperados**. Кроме того, у аниматоров **Spellbound** ушло немало времени на всевозможное сглаживание огрехов "двухмерности", тщательную прорисовку многих тысяч фаз анимации движений и прочее тому подобное. Нельзя забывать и о строгой художественной адекватности, ведь в качестве основных источников вдохновения разработчики с серьезными лицами вспоминают тематический фильм Эрла Флинна, блокбастерный боевик с Кевином Костнером и... пятиминутный эпизод из мультфильма "Шрек". Ну, тот самый, в котором придурковатому Робину Локсли и всем его лесным друзьям основательно набивает физиономии разъяренная (уже не спящая) красавица. ■

КОРОЛЬ ДРУИДОВ



©2002 HAEMIMONT GAMES. All rights reserved. Издатель "Руссобит Пабблишинг"

e-mail: office@russobit-m.ru, Адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90



ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

HAEMIMONT
GAMES

James Bond 007: Nightfire

Любопытная тенденция наметилась за последние пару лет. Очередная киностудия объявляет о начале съемок не менее очередного потенциального блокбастера. И тут же, как по волшебству, находится команда игроделов, желающая перенести события ленты на экраны мониторов. Агент британских спецслужб Бонд (Джеймс Бонд!) — фигура в высшей степени одиозная и интересная всем, кому до сорока. За время существования сериала число поклонников супершпиона выросло до заоблачных высот.

Пуркуа па — почему бы, спрашивается, и нет? Так сказали себе разработчики из **Gearbox Software**. И — не поверите — начали делать игру про нестареющего (даже порой молодеющего!) героя телеэкранов. Проникновение на полки магазинов запланировано на конец этого года. В аккурат к выходу двадцатого фильма бондианы — *Die Another Day*.

Главное — чтобы игра не склеила лапы раньше положенного срока. Так, по крайней мере, поступила ее предшественница, основанная

на событиях девятнадцатой серии. Поэтому **James Bond 007: Nightfire** станет дебютом агента спецслужбы MI6 на экранах мониторов.

Какая разница?

Было бы глупо полагать, что дальше PC игра не пойдет. Пойдет, еще как пойдет. Даже побежит! **GameCube**, **PlayStation 2** и **Xbox** не отстают. Но если вы думаете, что PC-версия — это просто порт с приставок, вы ошибаетесь. По словам очевидцев, игры будут отличаться даже составом уровней. Хорошо это или плохо — большой вопрос. Предвижу ваши возмущенные крики, но все же рубану, так сказать, правде матку. В консольных версиях игры присутствуют уровни, где игроку придется водить автомобиль (вероятно, столь любимый агентом BMW) и летать на самолете. Суровым поль-

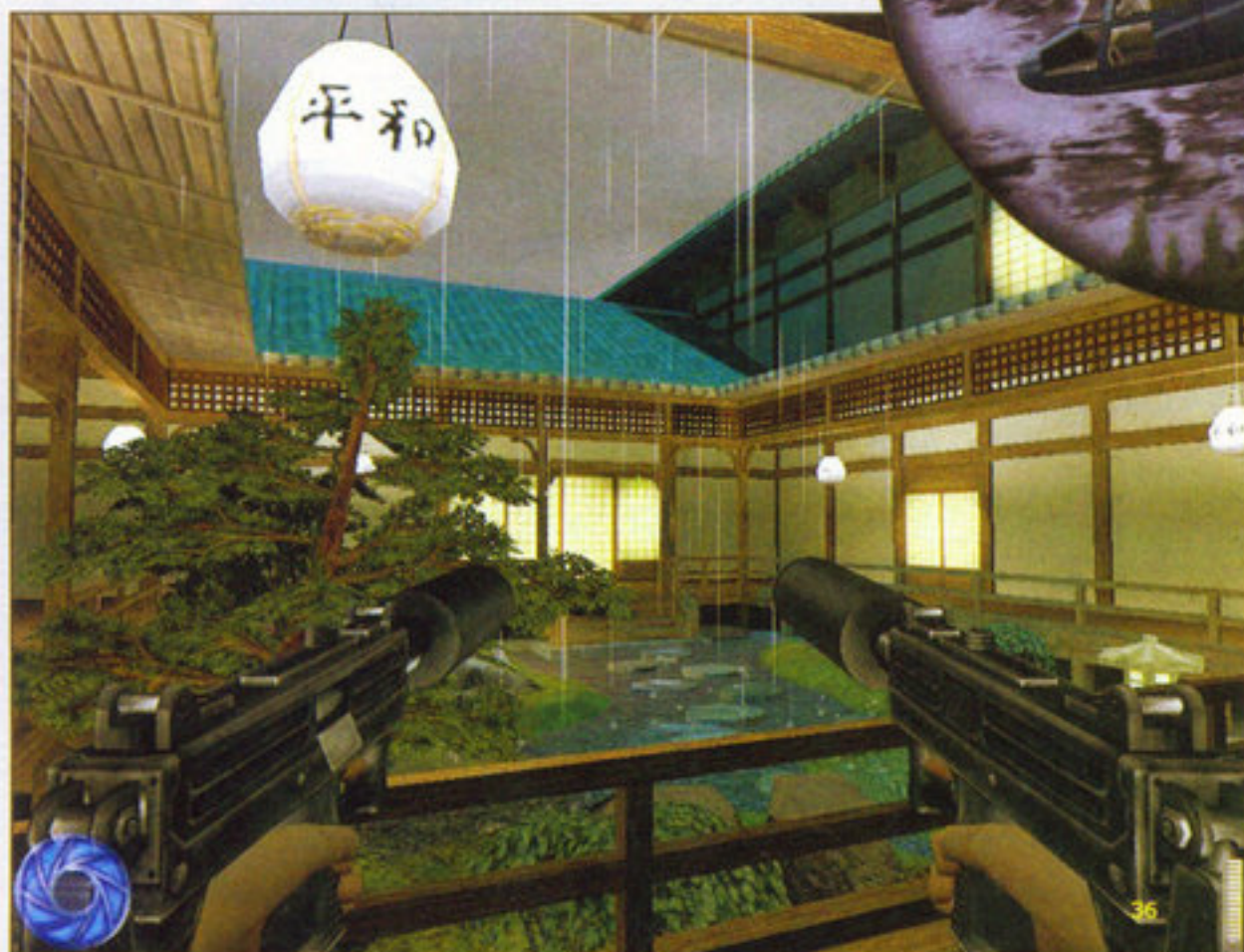
Жанр:	Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Gearbox Software
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Half-Life
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть

зователям PC разработчики такой возможности не предоставляют. Однако они обретут кое-что другое — пару дополнительных уровней. Зачем вся эта чехарда — непонятно. Почему нельзя доставить удовольствие игроку, дав ему возможность поехать и полетать? Или авторы игры боятся обвинений в кривой физиче-

ской модели? Все же консольщики смотрят на такие вещи не так пристально... Да, черт возьми, какой еще физической модели? Как говаривал

герой одного мультфильма, "а мне летать охота!". Реальной физикой я смогу насладиться и в горячо любимом "Ил-2: Штурмовик". А вот поборождать небеса даже на совсем аркадном самолете в **Nightfire** буду совсем не прочь. Поди пойми их, разработчиков...

Кстати, о разработчиках. **Gearbox Software** далеко не новички в своем деле. **Half-Life: Opposing Force** и **Tony Hawk's Pro Skater 3** родились и воспитывались как раз в этой фирме. Готовящиеся к выходу на PC **Counter-Strike: Condition Zero** и **Halo** (PC-версия!) тоже находятся под их ответственностью. Это вселяет надежду на то, что на сей раз получится не очередная "консольщина



▲ Япония. Не забудьте поклониться оппоненту перед тем, как разнести ему голову на кусочки.



▲ Достоверные модели, но скучный интерьер — неужели это удел всей игры?

по мотивам" (да, это оскорбление), а полноценная игра.

Опять 25!

В очередной раз агенту J.B. придется преодолеть безумное количество препятствий ради того, чтобы спасти мир от очередного злодея. Последнего на этот раз зовут Александр Дрейк. Но восстановлением порядка на Земле дело не ограничится. Фанаты Бонда уже должны были догадаться: помимо мира, придется спасти текущую любовницу (любимую женщину) агента. Бонд без подруги — деньги на ветер. А уж если эта подруга однажды предаст его, потом, наконец, разберется в своих чувствах и предаст уже злодея, то это будет как нельзя лучше соответствовать канонам жанра.

Никуда не денешься — придется и попутешествовать. Веселье начнется в австрийском замке, куда главного героя сбросят... Не волнуйтесь, с парашютом. Также мы побываем в Токио, на затерянном острове в Тихом океане и даже на космической станции. И все ради того, чтобы не дать вышеупомянутому гению зла устроить на Земле ядерный апокалипсис. В общей сложности игра насчитывает 20 миссий для одиночной и сетевой игры. Не так вроде бы и много. Но дело, как известно, не в количестве, а в качестве. И размерах каждого эпизода, конечно.

Авторы игры утверждают, что каждый уровень можно пройти множеством разных способов. Хотите — ломитесь напролом, хотите — аккуратно крадитесь кустами, как и подобает настоящему шпиону. Непонятно, правда, как они пытаются сбалансировать такие расклады — ведь все равно один из этих способов будет гораздо легче другого. Хотя что это я — они **Gearbox**, им виднее. Говорю без тени иронии.

Как денди лондонский одет

Джеймс Бонд — это не только стрельба, взрывы и погони. Джеймс Бонд — это своя, особая атмосфера. Костюмы от Brioni (где-то по 6000\$ за комплект), картины, уже упомянутые BMW, мобильные телефоны со встроенным электрошокером, часы с лазером и так далее. Разработчики обещают обо всем этом великолепии не забыть. Особое внимание уделяется всяким хитроумным шпионским приспособлениям. Секретные лаборатории MI6 снабжают шпиона рентген-очками, стреляющей авторучкой, портативным компьютером для взлома различных информационных систем и прочими незаменимыми в хозяйстве вещами. При этом все эти штучки-дрючки будут не для "поиграться и бросить", а реально нужными и часто используемыми предметами. Те же рентген-очки нужны вовсе не для изучения

анатомии прохожих женского пола (а жал!), а для того, чтобы смотреть сквозь стены. Конечно, увидеть сразу весь уровень насквозь не получится, но пару близлежащих комнат — вполне. По заверениям авторов, это поможет сторонникам тактического варианта прохождения игры. Само собой, тем, кто планирует уничтожать врагов как вид (запатентованная методика Крутого Сэма), очки пригодятся не так сильно. В сумме нам обещают количество устройств, сравнимое с количеством оружия. А уж его-то в игре хоть отбавляй! Walther P-99, Uzi, FN P90, Sig Commando, а также снайперская винтовка, дробовик, гранатомет и — внимание — базука. Достаточно для того, чтобы разрешить любой спор в свою пользу. Уже представляю себе агента 007, достающего из кармана базуку и отправляющего на седьмое небо еще одного адепта "мистера Красная Кнопка".

Нереально, скажете вы. Агент Бонд больше одного-двух стволов с собой никогда и не носил. А чего же вы хотите — игра! Разработчики открещиваются от реализма всеми силами. Главное, в конце концов, чтобы геймерам понравилось. А остальное уже неважно. Что ж, мне как геймеру такой подход определенно импонирует.

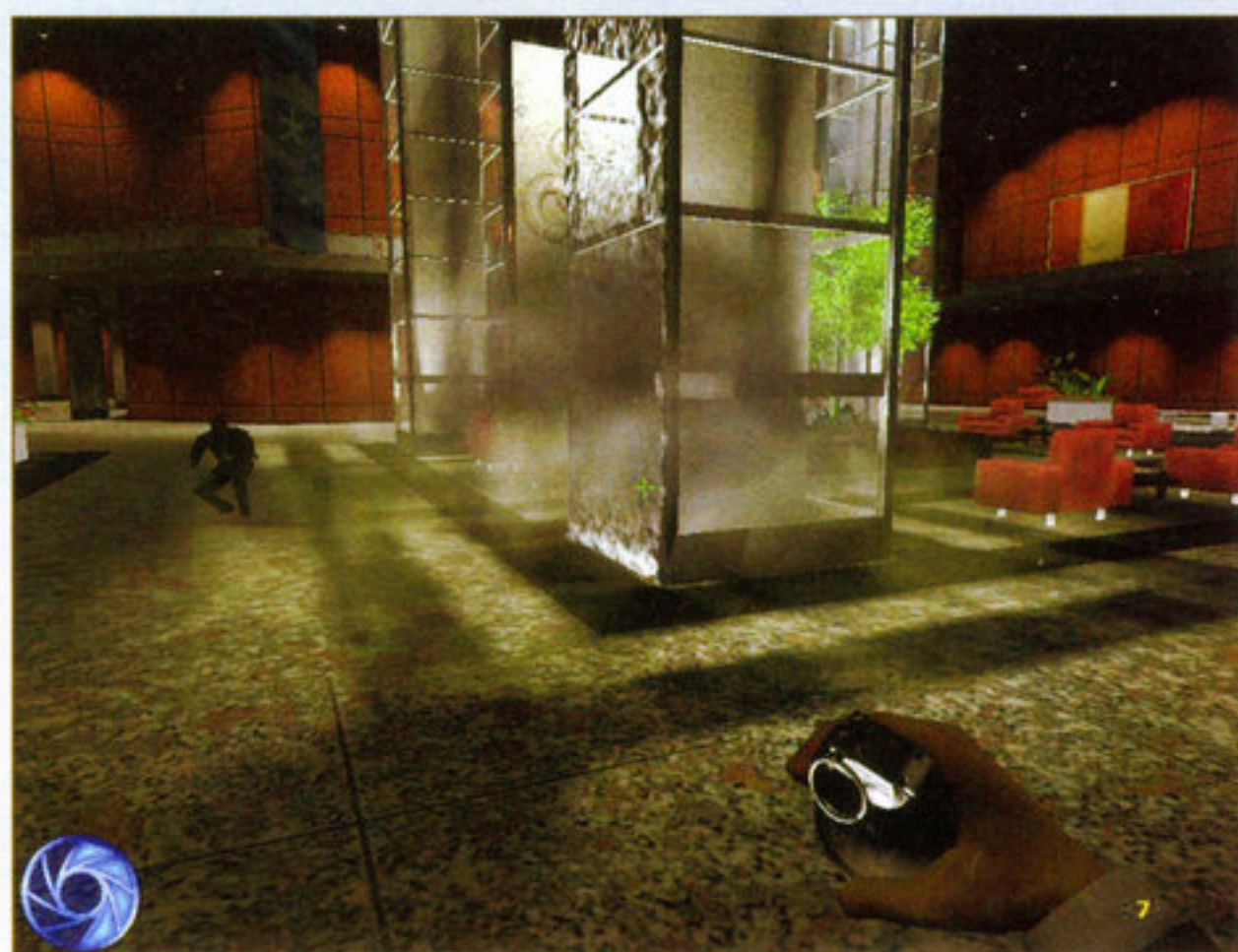
О серьезности намерений разработчиков сделать отличную игру говорит и тот факт, что они заключили контракт с нынешним исполнителем роли спецаргента — Пирсом Броснаном. Это даст им право использовать внешность и голос актера. Любопытный каменный цветочек выходит у мастеров из **Gearbox** и **Electronic Arts**! Разные шпионские приспособления, множество видов оружия, неповторимый стиль фильма, а также внешность и голос одного из самых знаменитых обитателей Голливуда. А может быть, это далеко не "опять гадость сделают"? И совсем не "хороших игр по фильмам не бывает"? Ломайте стереотипы, господа! Ломайте, пока они не сломались сами!

Шпионские сети

Само собой, в **Nightfire** будет и мультиплеер. После **Opposing Force** и **Condition Zero** ожидать чего-то иного от **Gearbox** не приходится. Несколько мультиплеерных карт также выдержаны в атмосфере фильма. Скажем, уже сейчас известно, что одна из них будет представлять собой фрагмент форта Нокс — американского хранилища золотых запасов. Если помните, сие замечательное здание фигурировало в фильме "Dr. No". Доступные режимы мультиплеера вполне традиционны. Elimination, King of the Hill и Capture the Briefcase (видимо, местный вариант Capture the Flag). Однако не все так просто. Разработчики и здесь



▲ Судя по всему, 007 только что вылез из грузовика (слева).



обещают (мы и не сомневались!) массу нововведений. Каких, правда, пока не уточняют, обещая поведать всему миру о своих гениальных находках чуть позже.

Выглядеть на все сто

Наблюдать за приключениями вы-уже-поняли-кого мы будем как от первого, так и от третьего лица. **James Bond 007: Nightfire** не является ни чистым FPS, ни уж тем более TPS. В отдельные моменты ради красивого ракурса камера будет отодвигаться на несколько метров в сторону и показывать главного героя во всей красе. "В отдельные моменты" — это тогда, когда смотреть от первого лица нельзя никоим образом. Скажем, когда агент забирается по отвесной стене.

По заверениям авторов, в игре будет отличная графика. Верить на слово не будем. Если всем разработчикам верить, жизнь превратится в сплошное разочарование. Лучше попробуем найти конкретную информацию по этому вопросу.

Как утверждают пресс-релизы, игра использует сильно переработанный движок **Half-Life**. Также в одном из интервью Майкл Кондри (EA)

заявил, что применяются некоторые технологии, разработанные **id Software**. При всем этом графический движок целиком и полностью написан силами **Gearbox**. И, судя по скриншотам, написан весьма неплохо. По крайней мере, на сегодняшний день игра выглядит неплохо. Что будет потом, покажет только время.

Чтобы обеспечить долгую и беззаботную жизнь своей игре, разработчики предоставят фанатам возможность самостоятельно создавать новые карты. Впрочем, сейчас это уже нормальная практика. Редко какой экшен обходится без карт, сделанных геймерами-поклонниками. ■

Будем ждать?

Агент 007 послушен клавиатуре и мышке! Похоже, юношеские мечты сбываются.

Процент готовности:

50%

Iron Storm

Жанр:	Action
Издатель:	Dreamcatcher
Разработчик:	4X Studios
Издатель в России:	Новый Диск/ Megua-Serbis 2000
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault, Return to Castle Wolfenstein
Дата выхода:	Осень-зима 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.stormgame.com

Даже самый поверхностный анализ рынка PC-игр позволяет с уверенностью заявлять, что ближайший отрезок будущего пройдет под знаком Второй мировой войны. А это значит, что на волне, поднятой хитами вроде **Medal of Honor**, **Return to Castle Wolfenstein**, **"Ил-2"** и потенциальными хитами **Sudden Strike 2**, **Silent Storm**, **"Блицкриг"**, на рынок непременно десантируется отряд мерзких клонов. Само собой, не обойдется

без жертв: некоторых смоем цунами, другие не смогут преодолеть береговую оборону в виде обличительных рецензий, самых же несчастливых обязательно постигнет участь быть раскромсанными форштевнем большого десантного корабля под флагом CDV.

Но будут и те, кто прорвется. В первых рядах окажутся самые хитрые и находчивые.

Мы пойдем другой дорогой

Пока в штабе объединенной группировки клонов гадают, что бы еще придумать на тему нового фетиша, малоизвестная французская девелоперская контора 4X Studios, никогда в жизни не клепавшая ничего круче попсовых танцулек с Бритни Спирс в главной роли, ваяет экшен про... Правильно, про мировую войну, правда — Первую. С одной стороны, сохраняется соответствие теме — война-то мировая, пусть и с иным порядковым номером, с дру-

гой — ее игроделы пока что не очень-то жаловали, так что есть где развернуться. Как говорится, послушали знаменитую русскую поговорку про двух зайцев, да не до конца.

Итак, март 1964 года. Первая мировая в разгаре... Вот только трехтомником Константина Симонова не надо в меня кидаться. Никакой ошибки, в этой реальности Первая мировая действительно продолжается до середины 60-х годов и, похоже, пре-

кращаться совсем не собирается. "А как же Революция, НЭП, бесславное падение линии Мажино,

но как и конкурентов, пытавшихся выпустить игру по несуществующей войне и отправивших за это на костер из коробок с **Medal of Honor** и прочих агитматериалов.

Начались же сии трагические события с того, что у большевиков что-то не заладилось с революцией. То ли Ленин с броневика упал ненароком, то ли оппозиционная часть команды крейсера "Аврора" открыла кингстоны в самый неподходящий момент, отправив на дно главный фетиш революции, — причины неудавшейся смены власти история умалчивает. Зато известно, что поумерившие революционный пыл большевики были немедленно разгромлены властолюбивым бароном Николаем Александровичем Югенбергом, немедленно создавшим на территории России и прилегающих земель Русско-Монгольскую империю и впридачу непонятно зачем поместившим свою резиденцию прямо в Рейхстаге. Пребывающие в ужасе от происходящего страны Западной Европы тут же одумались, прекратили воевать и начали быстро консолидироваться перед угрозой с востока. В результате появилась коалиция, названная



▲ Самый разгар снайперского поединка.

блокада Ленинграда, высадка в Нормандии, реализация плана Маршалла, начало "холодной войны" и прочие исторические вехи середины XX века?" — спросите вы, ставя потревоженные книжки Симонова обратно на пыльную полку. А никак, вот как. В сладких грезах французских сценаристов Второй мировой не существует — рав-



▲ Винтовка Симонова идеально подходит к фигуре главгероя.

Соединенными Штатами Западной Европы. На первом же заседании коалиционного правительства было решено вырыть поперек Германии мощную систему окопов, дабы успешно противостоять воинственным русско-монгольским интервентам, подкрепленным частями бывшей немецкой армии, которые не захотели прекратить боевые действия и влиться в коалицию.

О том, что происходило следующие полвека, разработчики скромно умалчивают. Но, судя по тому, что постаревший, но не подболевший Югенберг все так же заседает в Рейхстаге, Соединенные Штаты (Европы, а не Америки), несмотря на помощь Соединенных Штатов (Америки, а не Европы), не слишком преуспели в своем деле. Тем временем, доказывая гипотезу о непредсказуемости последствий вмешательства в прошлое, на вооружение противоборствующих армий параллельно поступают вертолеты и дирижабли. Не забыта и припозднившаяся на два десятилетия атомная бомба — в секретном исследовательском центре лучшие умы России и Монголии как раз доделывают опытный образец. Последний факт радует коалиционное правительство меньше всего, принося сплошные проблемы и ночные кошмары.

Как раз тут самое время появиться нашему главгерою.

Полцарства за голову снайпера

Итак, знакомьтесь — Визель по прозвищу "Виз", немец, младший лейтенант армии Соединенных Штатов (тех, что Европы). Родился в бомбоубежище, вырос в окопах. Великолепно владеет любыми видами оружия, начиная с вполне привычного бесшумного пистолета "Хеклер-Кох МП-6" и шотгана "Ремингтон М910" и кончая экзотикой вроде "Пулемета Сибиряка" и сабли. Непатриотичен — оружию производства Соединенных Штатов (и Европы, и Америки) предпочитает любимую



▲ Роскошные взрывы — один из сильнейших элементов графического движка. Интересно, что будет, если земля попадет в глаза?

снайперскую винтовку Симонова совместного русско-монгольского производства.

Специализация Виза — исследователь. В момент, соответствующий началу игры, по приказу коалиционного командования он готовится к проникновению на территорию Русско-монгольской империи. Цель: разработать варианты уничтожения исследовательского комплекса и ликвидации престарелого Югенберга. Ну и претворить эти варианты в жизнь, естественно. Научная экспедиция стартует на Западном фронте (там большие перемены, да-да!), где "мирный" исследователь получит первые навыки в военном деле. Следом идут кавалерийский наскок в русско-монгольские окопы и сражение в оккупированном дивизи-

зией снайперов немецком городке Вульфенбурге. Если за это время тело Визеля не потяжелеет на девять свинцовых грамм, то бурный поток боевых действий вынесет его прямо к входу в исследовательский комплекс, где ученые занимаются разработками атомного оружия. Естественно, что благодаря действиям бравого офицера гордость русско-монгольской науки превратится в ее бывшую гордость. От руин комплекса и до Рейхстага Визеля, несмотря на все протесты машинистов и охраны, доведет краснознаменный бронепоезд "Царь Иван". Ну а в Рейхстаге главгероя обязательно ждет randevu с Югенбергом.

Следует отметить, что на своем пути Визель будет встречать отнюдь не приветливых экскурсоводов, веселых молочников и восхищенных блондинок. Вместо них ему будут поочередно оказывать сопротивление лихие казаки, земляки-предатели штурмпионеры, сибиряки и кадеты из личной охраны Югенберга. Напоследок, когда последний бодигард барона погибнет, Визель узнает о существовании могущественного экономического синдиката, срывающего неплохие денежки посредством спекуляций на рынке военного времени и, естественно, не очень одобряющего действия младшего лейтенанта. Сию новость озвучат мрачные агенты синдиката и, в доказательство своих слов, тут же попытаются уничтожить бедного Виза. Причем постараются сделать это совсем не так, как до этого пытались кадеты или штурмпионеры — обещается, что каждый тип противников

в игре, помимо определенных оружейных предпочтений, будет обладать уникальным стилем ведения боя и неповторимым AI.

Естественно, что при продвижении Визеля от одной русско-монгольской достопримечательности к другой будет меняться не только частота использования стрейфов солдатами противника, но и геймплей. В самом начале своей миссии, находясь на линии фронта, Визель будет ходить в атаку в плотном строю коллег (неплохой способ заброски диверсанта, а?). Тех, кто не попадет на хитро запряженные минные поля, будут встречать массированным пулеметным огнем.

Непосредственная близость тыла гарантирует главгерою услуги по поддержке в бою: вертолеты, тяжелую наземную технику (одним из танков даже дадут порулить), артиллерийские удары, газовые атаки и прочие смертоубийственные прелести. Впрочем, не следует забывать, что к аналогичным услугам будут прибегать и солдаты противника. Причем русско-монгольские воины весьма изобретательны в военном деле: помимо традиционных способов насолить противнику они используют и весьма пакостные приемы — к примеру, могут заслать к вам в окопы дрессированных собак с дозой взрывчатки.

При углублении во вражескую территорию прогнозируется значительное изменение геймплея. Массированные прифронтовые батальи уступят место stealth-рейдам по густонаселенной территории. Соседи по окопам остались далеко позади,



▲ Последствия полувековой войны.



▲ А заодно и помылись.

и поэтому в деле сокращения численности русско-монгольской армии отныне придется полагаться только на самого себя. Разработчики из всех сил стараются обратить внимание на снайперские дуэли, которые, по их обещаниям, станут одной из главных изюминок игры. Для продвижения идеи в массы на сайте игры даже поместили весьма приятную flash-игрушку. О том, как именно будет выглядеть противостояние снайперов, пока умалчивается, но, скорее всего, мы увидим нечто вроде миссии Sniper's Last Stand из Medal of Honor.

Несмотря на пару незначительных развилок — например, в бронепоезде можно будет как спрятаться, так и вступить в открытую конфронтацию с экипажем — сюжетная линия будет такой же линейной, как и пути, по которым мчится вышеуказанный состав. Влияние Medal of Honor дает о себе знать и тут: продвижение по сюжету изобилует зашифрованными событиями. Разработчики даже замену высадке в Нормандии подготовили, обещая сделать рейды в окопы противника не менее внушительными, чем вышеуказанный десант.

Верится с трудом, если честно.



Убей себя — спаси планету

Не секрет, что практически все игры на пути к релизу стараются выглядеть как можно симпатичнее. Разработчики прихорашивают свои игры, как невест перед свадьбой: пишут многообещающие пресс-релизы, украшают в Photoshop отрендеренные на мощных графических станциях скриншоты, выкладывают обои для рабочих столов и разве что вприсядку не танцуют, чтоб привлечь внимание потенциального покупателя. А если игра еще во время разработки выглядит явным трэшем, звучит тревожный звоночек, по которому ответственные люди принимают весьма резкие решения, вроде значительных кадровых перестановок. В худшем случае проект замораживают, а занимающуюся им девелоперскую команду либо направляют на другой фронт работ, либо просто разгоняют.

Вы догадываетесь, о чем я?

Да-да, именно об этом. Дело в том, что за оберткой из лоснящегося flash-сайта, оптимистичных пресс-релизов и редких восторженных превью прячется весьма средненькая, если не сказать паршивая игра. Активы Iron Storm явно слабы и продолжают дешеветь с каждым днем.

Сюжет. Как ни странно, но это коллективное творение выпускников дурдома, которое к тому же меняется чуть ли не каждую неделю (не верите — изучите хронологию материалов по игре), скорее всего, будет одним из главных козырей Iron Storm. Материал и желание осквернить историю в данной



▲ Дяденька, а вы русский или монгол?

ситуации окрепли настолько, что появившийся в результате сюжет вызывает у читателя демонику-американский хохот. Огорчает только невнимание сценаристов к некоторым мелочам, вроде "Пулемета Сибиряка", который на данный момент обделен официальным названием и обладает только прозвищем. Ну и раскрывать практически весь сюжет до выхода игры, пожалуй, не следовало бы.

Графический движок под названием PHOENIX 3D радует уже не настолько. Да, симпатично, местами (снег, взрывы) — даже очень. Да, обещаются виды от первого и третьего лица. Да, герой будет честно тащить на своем горбу все имеющиеся виды оружия и не менее честно осуществлять ритуал их смены. Но в целом картинка выглядит ничуть не лучше Medal of Honor. Даже проигрывает в чем-то. Правда, глядя на скриншоты, следует отметить, что французы неплохо выдерживают собственный стиль. Но это, по сравнению с устаревшей графикой, — слабое утешение.

Геймплей, основанный на зашифрованных действиях, — решение спорное. И реализовать его достойно на моей памяти получилось только у создателей Half-Life и, опять же, Medal of Honor. Кроме того, науке неизвестно, как на геймплей повлияет хаотичное смешение военной техники разных эпох, подходящее под меткое народное определение "ерш". Согласитесь, вертолеты, которыми в нашей реальности гоняли вьетконговцев, на фоне утыканного башенками танка 20-х годов — неудачный каламбур. Так вот, такие каламбуры в игре, похоже, будут на каждом шагу.

Искусственный интеллект, индивидуальный для каждого типа противников, — вещь, конечно, отличная. Но только тогда, когда он интеллект, а не, простите, идиот. А если учитывать тот факт, что большинство разработчиков и один-то толковый интеллект запрограммиро-

вать не могут, то ситуация с поведением противников выглядит совсем не оптимистично.

Остальные особенности, вроде возможности устроить газовую атаку в мультиплеере на 16 человек или добавленных на радость юннатам животных — обитающих почему-то в окопах, рядом с солдатами (состав местной фауны не раскрывается), — уже ничего не меняют.

Им уготована роль статистов.



Iron Storm обещают к концу осени. Дата весьма сомнительная, особенно если припомнить разработчикам то, что в первый раз игру показали на далекой позапрошлой Е3 и с тех пор никто так и не увидел ни бета-, ни демо-версии.

Впрочем, я, конечно же, рад ошибаться. И вместе с вами я буду мечтать о том, что на этот раз игра выйдет точно в срок. И буду мечтать о том, что из Iron Storm получится совсем не игротрэш, а весьма добротный экшен, может, даже и хит.

Однако факты пока говорят против. ■

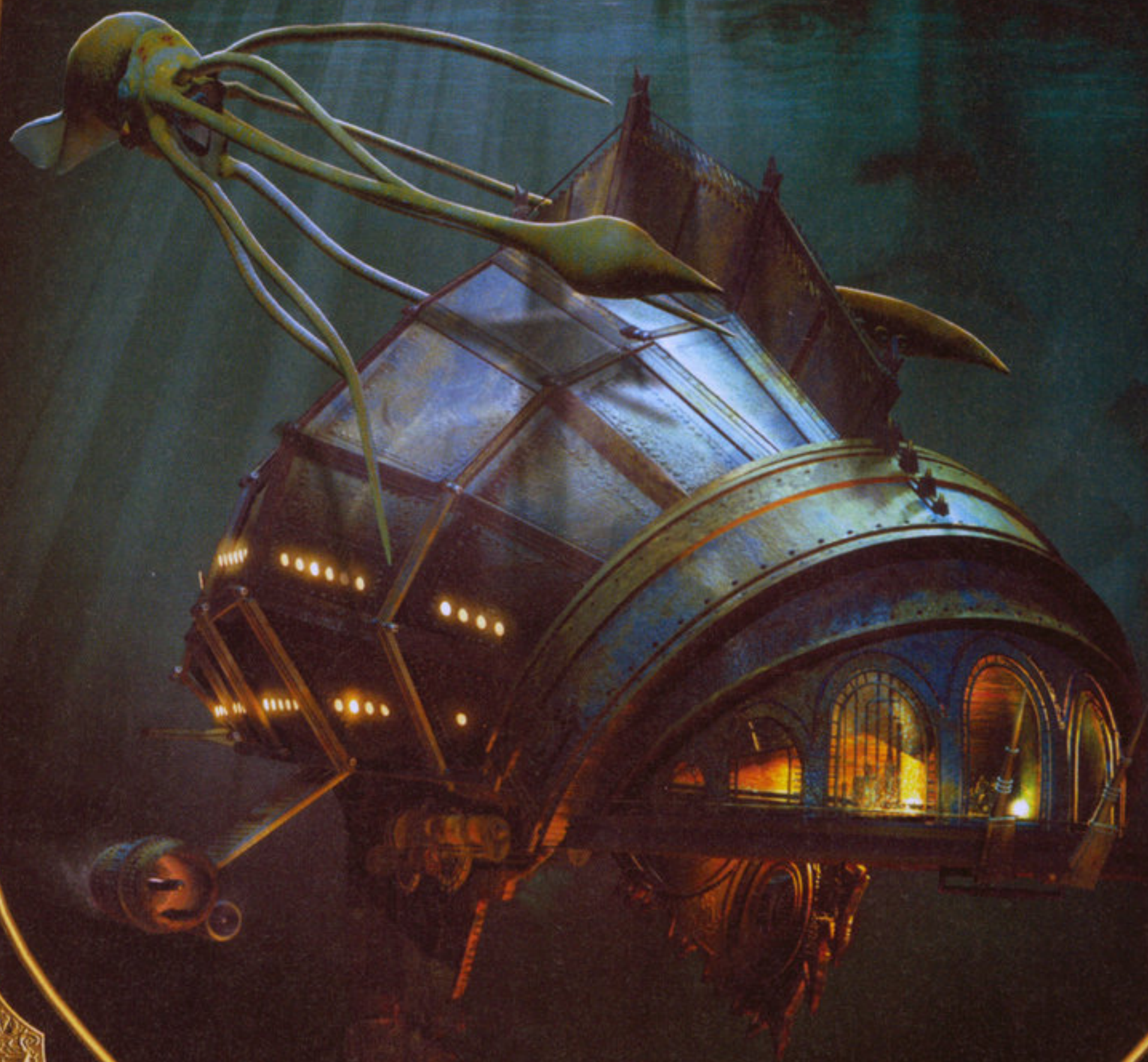
Будем ждать?

Iron Storm — лотерея, в которую мы будем играть этой осенью, не покупая окопов Германии. Откроются окошечки с надписями "Качественная графика", "Оригинальный геймплей" и "Добротная реализация" — получим хорошую игру. Не откроются — соответственно, не получим. Делайте ставки.

Процент готовности:
80%

МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА

ТАЙНА НАУТИЛУСА



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

 **НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru

 cryo

Copyrights © 2002 Cryo. Developed by T-Bot. All rights reserved. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

"Строить будущее и сохранять
прошлое — это одно и то же."
Снейк/Хидео Кодзима

Жанр:	Metal Gear Solid
Издатель:	Konami
Разработчик:	Konami
Похожесть:	Metal Gear Solid
Дата выхода:	Весна 2003 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет

Metal Gear Solid 2: Substance

Бывают просто хорошие игры, бывают хиты, а бывают игры эпохальные. Великие, если хотите. Их величие не оспорит никто, даже если очень захочет. Ибо все уже записано в истории. Таких игр единицы. Но одна из них скоро придет к нам. "К нам" — значит "к писишникам". Да, эта игра уже вышла. Почти год назад — на PlayStation 2. Она свела с ума миллионы. Феерическая постановка, сногшибательная графика, голливудская музыка и много нулей справа в цифрах бюджета. Встречайте гениальнейший Metal Gear Solid 2, игру за авторством одного из самых именитых игровых дизайнеров мира — Хидео Кодзимы.

История змеи

Думаете, Metal Gear Solid и Thief были первопроходцами в столь модном нынче жанре stealth action? Ха! Смейтесь, дорогие читатели, ибо идея "незаметного проникновения" была придумана и успешно реализована еще в далеком 1987 году в игре Metal Gear. Впервые игроку предлагалось не кидаться на охранника с автоматом наперевес, но незаметно проходить у него под носом. Предстояло также прятаться в тени и незаметно проскальзывать мимо видеокамер слежения.



▲ Родоначальник жанра Stealth Action собственной персоной! (Metal Gear, MSX — 1987 год, NES — 1988 год).

Сперва игра появилась на компьютере MSX, а через год была портирована на игровую приставку NES (Nintendo Entertainment System aka "Денди"). Metal Gear произвела настоящий фурор в игровом мире.

Эта была одна из самых оригинальных игр жанра action/adventure. Вскоре ее уже величали классикой.



▲ Снейк образца 1987 года (коробка Metal Gear).

Оригинальный геймплей — не единственное, чем отличался Metal Gear от игр того времени. Навороченный сюжет, ставший впоследствии визитной карточкой всей серии, присутствовал и здесь. Итак, на дворе 1995 год. Ведущие мировые державы вовсе не торопятся разоружаться, а атомная война — тема номер один во всем мире. Где-то в Южной Африке группа наемников захватывает секретную базу Outer Heaven, в недрах которой разрабатывается принципиально новый вид вооружения. Элитное подразделение Fox Hound отправляет на разведку своего лучшего агента с кодо-

вым именем Gray Fox. Вскоре от него приходит короткое сообщение: "Metal Gear". Связь прерывается. Big Boss, глава Fox Hound, принимает решение направить в Outer Heaven еще одного агента — Solid Snake. Получая по кодексу (это устройство появится во всех играх серии) четкие указания от шефа, Снейк путешествует по лабиринтам многоуровневой базы и в конце концов находит пропавшего агента. Также он выясняет, что Metal Gear — ходячая боевая платформа, предназначенная для быстрого нанесения ядерных ударов по любой точке земного шара. Снейк освобождает создателя уникального оружия — доктора Петровича (Dr. Petrovich), и тот рассказывает ему о единственном уязвимом месте чудовищной машины — бортовом суперкомпьютере. Превратив Metal Gear в груды металлолома, главный герой узнает жестокую правду — он был всего лишь марионеткой в руках главы Fox Hound, который и разыграл весь этот спектакль. Воплотив мечту любого сотрудника (надрать своему шефу задницу), вечный борец за мир во всем мире отправился на заслуженный отдых. Но ненадолго.

Горячо ожидаемый Metal Gear 2: Solid Snake появился на MSX2 в 1990 году. Ничего нового в плане геймплея он своим поклонникам не сказал. Вот только радар, ныне знакомый каждому любителю MGS, появился. Но фанатам другого и не

требовалось — похорошевшая графика, проверенный геймплей и новая запутанная история со Снейком в главной роли!



▲ Вторая часть игры так и не увидела свет на NES (коробка Metal Gear 2, MSX2 — 1990 год)

1999 год. В мире уже поспокойней, ядерные державы постепенно разоружаются, а Снейк греет пятки на солнце. Единственное, что не дает спокойно спать — всемирный энергетический кризис. Решение глобальной проблемы находится неожиданно — некий ученый Кио Марв создает микроорганизм "OILIX", способный быстро и эффективно очищать сырую нефть. Но воспользоваться своим ноу-хау ему не удастся... В маленькой стране Занзибар происходит военный пе-



Результат был предсказуем — детсадовский сюжет, нулевой геймплей и несравнимо большее количество экшена. Впоследствии от Metal Gear 2: Snake's Revenge откестился и сам издатель — случай небывалый и по сей день. Вот он, восточный менталитет! Уважаем.

Возвращение легенды

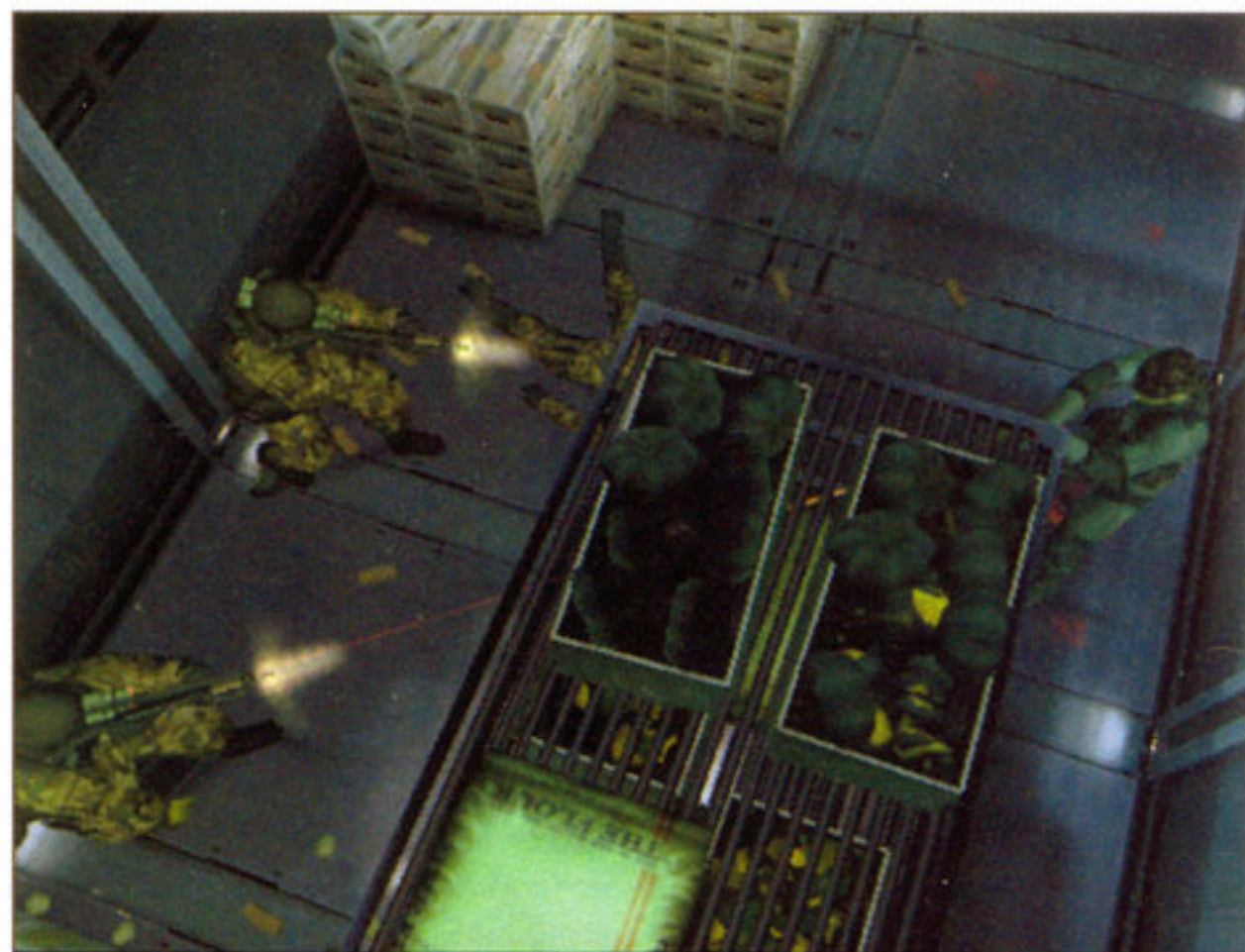
К теме Metal Gear Хидео Кодзима возвращаться явно не торопился. Но тем эффектнее было это возвращение! Впервые новую игру показали на E3 в 1997 году. Тогда о ней заговорили все. Ошарашенные журналисты разбредались по своим изданиям и все поголовно вбивали в свои издания восторженные отзывы об увиденном. Все они сводились к одному: игра невероятно стильная, очень походит на кино и напоминает своего давнего предка.

Metal Gear Solid увидел свет в сентябре 1998 года и превзошел все, даже самые радужные ожидания. За год игра преодолела пяти-миллионный рубеж продаж и стала самым успешным продуктом на PlayStation. Она буквально выжимала все соки из старой платформы. Ради нее люди покупали устаревшую приставку и играли, играли, играли... "Интерактивное кино" — лучшее и самое правильное описание MGS. Игра начиналась как кино и оставалась им вплоть до финала. В ней не было анимационных роликов — все делалось на движке. От начала и до конца. Выглядело чертовски стильно и эффектно.



▲ Возвращение легенды состоялось через восемь лет (Metal Gear Solid, PlayStation — 1998, PC — 2000).

На новый уровень вышел и сюжет. Вернее, такого сюжета в истории игр еще не знали. Оригинальный и жутко захватывающий, во многом философский, он трогал до глубины души. Некоторые сцены выбивали слезу даже у тех людей, которые, казалось, вообще не в состоянии заплакать. Каждый персонаж, каждая деталь были проработаны до мелочей. А начиналось все просто... 2010 год. Американская военная база Shadow Moses на Аляске захвачена бывшими членами Fox Hound. В заложниках оказались важные персоны из правительства. Снейк снова в строю и готов под руководством Роя Кэмбэлла сражаться с бывшими сослуживцами... Даль-



▲ Бойня на пищевом складе — тыквям хана.

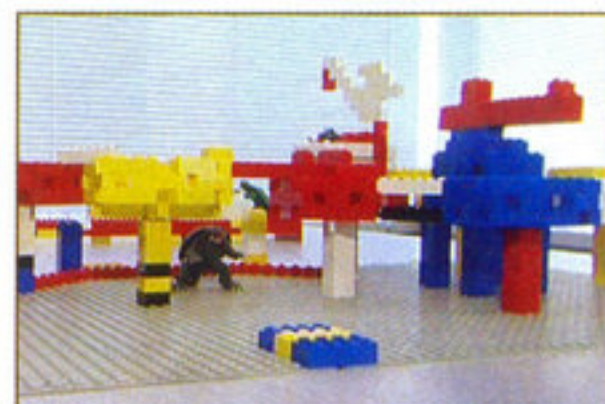
нейшее пересказу не поддается. Глобальные политические интриги, тайны подразделения Fox Hound, происхождение Снейка и самого Big Boss'a; таинственный кибернетический ниндзя Gray Fox и, конечно же, новый Metal Gear Rex со своим создателем... В то время как на PC торжествовал Half-Life, сверху донизу облепленный титулами "Игра года", многие ведущие издания мира называли MGS куда "менее скромно" — просто "Лучшей игрой всех времен". Вопрос о сиквеле не стоял.

Через год вышел Metal Gear Solid Integral aka VR Missions — аддон с 200 уровнями для виртуального тренажера, всяческими сладостями для фанатов и сомнительным нововведением — видом от первого лица. Снова игру разобрали, как горячие пирожки, но публика требовала полноценного продолжения.

Все начинается с бумажки

Разработка Metal Gear Solid 2 началась сразу же после релиза первой части. К ноябрю 1998 года трудяга Хидео уже накалал 800-страничный (!) дизайн-документ, в котором описывалась каждая деталь будущего шедевра. Первым важным этапом работы стал выбор места действия. "У меня в голове вертелось два сценария. Один разворачивался на каком-нибудь постоянно двигающемся объекте. Сначала я подумывал об авианосце, но затем выбрал танкер. В то же время мне хоте-

лось обыграть сценарий с чем-нибудь неподвижным, как в первом MGS. Нефтяной платформой, например. Было из чего выбирать", — рассказывает Хидео Кодзима. Но выбирать не пришлось. Скоро маэстро осознал, что сценарий с танке-



▲ Многие уровни сначала нашли свое отражение в конструкторе "Лего".

ром будет очень коротким, и решил совместить их в одной игре. Сначала танкер, затем платформа.

На этапе обсуждения игровой концепции беспощадный Кодзима раздал всем сослуживцам специальные записные книжки и заставил каждого раз в день записывать туда свои идеи. Так Снейк научился выглядеть из-за угла, прятаться в шкафу, залезать на ящики, свешиваться с перил, брать врагов в заложники и чертовой уйме других приемов.

Когда основные вопросы были решены, работа закипела с новой силой. Постепенно росла и команда разработчиков — если в 1998 году она не превышала пятнадцати человек, то к релизу насчитывалось уже около семидесяти.



▲ От него откестился даже издатель (коробка Metal Gear 2: Snake's Revenge, NES — 1990).

Реальная нереальность

Несмотря на то, что Metal Gear Solid 2 — по сюжету чистой воды фантастика, реализм стал одной из самых сильных сторон игры. Для начала команда запаслась километрами фотопленки и отправилась собирать материал по всему миру. George Washington Bridge, Federal Hall, огромный танкер UNIFIC — все они были скрупулезно воссозданы и послужили шикарными декорациями для игры.



▲ Реальная фотография и виртуальный аналог.

Очень важным для Кодзимы было заставить игрока чувствовать окружающий мир. Дождь, ветер, воду — игрок все должен был ощущать на себе. Стоило войти с улицы, где шел проливной дождь, в сухое помещение, как шум ливня плавно сменялся спокойной музыкой, глаза героя неохотно привыкали к яркому свету, а с его тела еще некоторое время продолжала капать вода... Когда Снейк плыл под водой, передавалось полное ощущение движения. Когда же он вылезал на сушу, брыз-

ги разлетались вокруг в точном соответствии с его телодвижениями... Никогда раньше в играх не было ничего подобного.

Как можно назвать реалистичным мир, в котором ничего нельзя потрогать? Кодзима со своей командой это очень хорошо понимали. Они провели уйму времени, моделируя различные объекты из повседневной жизни и действия, которые может совершить с ними игрок. Результатом стал небывалый уровень интерактивности. Даже по простым бутылкам можно было стрелять часами — целясь с разных углов, в разные части. Рассыпавшийся лед начинал таять. Очередь по коробке украшала ее корпус маленькими дырочками и заставляла высыпаться ее содержимое на пол. А битва с одним из "боссов" вообще проходила в полностью разрушаемом помещении.

Новый век

Впервые Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty показали публике на E3 2000. Один-единственный ролик. Но какой!.. Мост. Снейк идет в плаще, безмятежно потягивая сигарету. Дождь барабанит по его плечам, а свет от потоков транспорта ослепляет объектив камеры. Неожиданно герой срывается с места, отбрасывает плащ в сторону и включает так полюбившийся фанатам оптический камуфляж. Скоро прозрачная фигура уже летит вниз, и после пары красивых кульбитов приземляется на палубу огромного корабля. Снейка обдают электрические разряды...

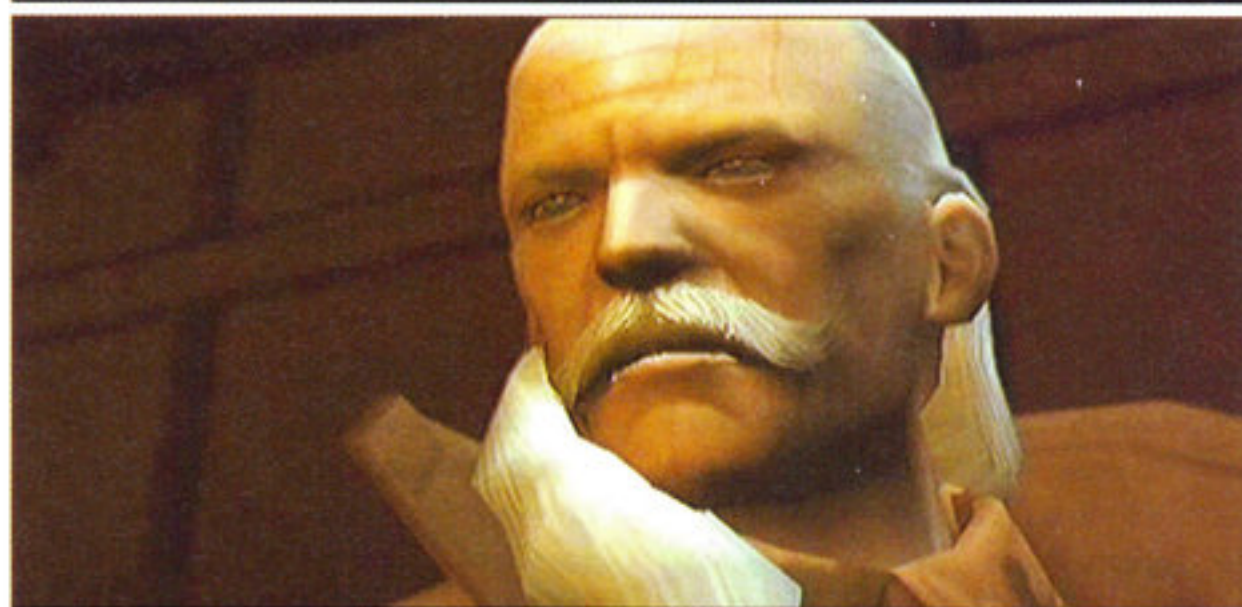
Картина сильно напоминает кинофильм "Терминатор", а между строк читается: "Я пришел к вам из будущего" (в MGS вообще много символических сцен). Ну а дальше все как в сказке: таинственные командос десантируются с черных вертолетов и планомерно вырезают охрану, Revolver Ocelot (уцелевший член Fox Hound из первого MGS) эффектно демонстрирует свои навыки стрельбы, а огромная железная машина величественно размахивает хвостом... Все действие сопровождается до боли пафосным, но чертовски верным лозунгом: "Однажды MGS изменил мир игр... И теперь мир меняет MGS". Никто не мог поверить, что ролик полностью сделан на движке игры. Это и сейчас сложно, а тогда, еще до премьеры PlayStation 2 — было практически невозможно. Невероятный уровень детализации, шикарные эффекты, сногшибательная анимация, фантастическая музыка... Это уже не просто "походило на кино" — это и было самое настоящее кино. Стильное, эффектное, с размахом — в лучших традициях Майкла Бей. Мир, затаив дыхание, ждал релиза и пачками скупал новую приставку.



▲ Эта сцена первой появится на экране и наверняка вызовет стремительное отвисание челюсти.



▲ Русские десантники в MGS2 — настоящие профи.



▲ Revolver Ocelot спустя годы только похорошел, да и стреляет он по-прежнему отменно.

Тем временем первый Metal Gear Solid наконец-таки добрался до PC. И был на удивление хорошо воспринят (наша страна исключение — у нас игра прошла почти незамеченной). Вероятно, немалую роль в этом сыграли журналисты — зная оригинал, они просто не смогли сказать плохого слова об устаревшем (два года, как-никак, — срок) шедевре. Хотя, если спросите меня, то первый MGS и сейчас можно смело рекомендовать к прохождению — это настоящая классика.

В том же 2000 году логотип MGS зажегся и на экранах карманной приставки Game Boy Color. Но это был скорее ремейк самого первого Metal Gear, а сюжет игры не стал официальной частью истории.

Прелести жизни

Реалистичная анимация персонажей, которая произвела на всех такое сильное впечатление, была одной из самых технологически сложных задач. Тут на помощь создателям пришла известная технология motion capture. Практически каждое движение героев снималось

с реальных людей, а сцены разыгрывались актерами. Но и этого оказалось недостаточно. Персонажи должны были не только двигаться как настоящие люди, но и уметь выражать эмоции. Скалиться, улыбаться, кричать. Для этого был смоделирован полный комплекс мышц лица. Брови, глаза, губы — все это было подвижным, живым...

Но больше всего впечатляли волосы. Они развеивались на ветру, реагировали на каждое движение головы персонажа... То же относилось и к одежде. "Кирзачи" десантников мялись при ходьбе, а плащи реяли на ветру, как флаги...

Армейские игрушки

Motion capture также применялось в разработке модели поведения вражеских солдат. И опять Кодзима вдоволь поиздевался над своими сотрудниками. Он раздал им игрушечные модели оружия, пригласил военного консультанта и заставил всех целый день играть в "войнушку по-взрослому". Ну, не зря поиздевался — так красиво, четко и



профессионально русские десантники не действовали еще нигде. Они передвигались группами по трое (один обязательно пятился), обменивались сигналами и вообще вели себя очень правдоподобно. "Мы пригласили того же консультанта, что работал с нами над MGS1. Он дал нам очень полезные советы. Например, объяснил актерам, что солдаты, в отличие от всяких Джеймс Бондов, никогда не поднимают дуло вверх", — объясняет Ешиказу Матсухана, ассистент Хидео Кодзимы.

Во всем, что касается "военных штук", Кодзима и его команда отработали великолепно. По Чехову, так сказать. Если в кадре появился спецназовский нож — его "рукоятка с сюрпризом" обязательно выстрелит. Если на горизонте замаячили Navy Seals, то обязательно на своем "фирменном" HH-60H SeaHawk.

Кстати, о вертолетах. В MGS2 состоялся, так сказать, "премьерный показ" нового многоцелевого транспортного вертолета фирмы "Камов" — K-60 "Касатка". Эта великолепная машина появилась в игре не раз и показала свои лучшие качества. Любопытно, что презентация нового вертолета состоялась

в 1998 году — они с MGS2, можно сказать, ровесники.



▲ "Касатка" на МАКС2001 и в игре. ▼



Звуки Голливуда

Музыку для MGS2 писал очень известный, но не в игровой индустрии человек. Вы наверняка слышали не одну его работу. В том числе и в роликах на компакт "Мании". Рассказывает звукорежиссер MGS2 Казуки Мураока: "После успеха MGS1 мы получили куда больший бюджет и могли позволить себе взяться за музыку с голливудским

размахом. Но мы не знали, кого пригласить... И вот однажды я и мистер Кодзима пошли в кино. Показывали фильм "Убийцы на замену" — музыка была потрясающая. В титрах мы прочли имя композитора — Харри Грегсон-Уильямс, и написали ему...".

"Я получил по почте диск с подборкой моей музыки из многих голливудских боевиков: "Скала", "Убийцы на замену", "Армагеддон", "Враг государства"... Копати хотели, чтобы игра выглядела как голливудский боевик, и для этого им нужен был композитор. Я сказал себе: "Ты никогда не писал музыку для игры — почему бы и не попробовать?". Так я стал работать над MGS2", — поясняет Харри. Но не только это привлекало известного композитора: "Раньше моя музыка рождалась, когда я смотрел кадры из фильма. Здесь же я не мог видеть изображения — его пока просто не существовало. Именно поэтому меня так заинтересовал этот проект. Хидео и его команда описали мне несколько сценариев и попросили представить Снейка в различных ситуациях...".

Харри написал, в общей сложности, примерно получасовой отличнейший трек для Metal Gear Solid 2, но многое и для него стало сюрпризом: "Я не вполне знал, чего мне ожидать... И я был потрясен профессионализмом человека из Копати, который взял всю мою музыку и каким-то образом заставил ее взаимодействовать с картинкой". Действительно, изображение в MGS2 неотделимо от звука и музыки. Каждая смена плана, каждое движение персонажей — полностью совпадают с настроением фоновой композиции.

Кстати, для большинства картин Майкла Бея музыку писал именно Харри Грегсон-Уильямс.

Год змеи

Выпустить Sons of Liberty в 2001 году для Копати было делом чести. Еще бы, ведь это был год Змеи! Ко всеобщему удивлению, Кодзима&Со успели. В декабре 2001 года игра уже лежала на прилавках магазинов Японии и Америки (Европе, как всегда, пришлось подождать — до марта 2002). Снова невероятный сюжет, потрясающая проработка персонажей, да и вообще всей игры... MGS2 превзошел предшественника в два раза, достигнув в течение полугода пятимиллионного тиража. Была даже выпущена специальная комплектация: PlayStation 2+MGS2. Количество же проданных сумок, бандан, фигурок и прочих фирменных безделушек никто и не подсчитывал. Вновь игру отнесли к лучшим хитам всех времен и народов.

Анонс Metal Gear Solid 2: Substance последовал совсем недавно. Суть, та же, что и в Metal

Gear Solid Integral: оригинальная игра дополнена сотнями уровней для виртуального тренажера, придуманы альтернативные миссии за различных героев игры и всяческие мини-игры. Substance — это также способ выпустить оригинальный MGS2 на PC и Xbox (официально Sons of Liberty — эксклюзив для PS2). Хидео Кодзима: "Мы просто не можем проигнорировать фанатов MGS на PC".

Когда говорят, что игры — это наркотик, речь идет в том числе и о Metal Gear Solid 2. Даже пройдя игру, человек еще долго не может отправить ее на полку. Он проходит ее по несколько раз, часами пересматривает рекламные ролики и слушает саундтреки... Это неизбежно.

Остается боязнь лишь за качество портирования. Редкая игра при этом что-либо выигрывала. Правда, Копати клятвенно обещали не только достойно портировать игру, но и качественно улучшить графику — будем искренне надеяться. В общем, запасайтесь четвертыми "жифорсами", дамы и господа. ■

P.S. Желаящие увидеть частичку MGS2 смело идут на наш компакт — нынешний вступительный ролик целиком посвящен этой великой игре.

P.P.S. Желаящие же пощупать самый первый Metal Gear для NES и Metal Gear Solid для Game Boy Color направляются по адресу:

<http://emu-russia.km.ru>.



Будем ждать?

Самый впечатляющий проект начала тысячелетия перебирается на PC. Вы можете остаться в стороне или... присоединиться к пиршеству.

Процент готовности:
70%



▲ Doom III, говорите?

Они могут отнять
у нас жизни, но они
никогда не смогут
отнять у нас свободу.

Уильм Уоллес



Итак, еще одна трехмерная RTS. На этот раз из шотландской жизни. База, крестьяне, пехота, конница, герои. Ангрейды, экспа, ресурсы. Все как у людей. Но не спешите переворачивать страницу. Иногда важно не только что сделано, но и как сделано. А сделано, похоже, на совесть.

Ребята из германской компании i3D решили сосредоточиться на трех моментах: создании высокопроизводительного движка, небывалой детализации моделей и интересной экономике и системе роста юнитов. И если им удастся все, что они задумали, мы получим действительно выдающуюся игру.

Сценарист игры Маркус Старк не скрывает, что идея создать сагу о шотландцах пришла ему в голову после просмотра фильма Braveheart (а может, одноименной игры? Хотя игра та вряд ли была способна служить источником вдохновения). По его словам, хаотические батальные сцены и драматизм сюжета не смогли оставить его равнодушным. Ну что же, уже из первых

скриншотов было видно, что хаоса битв в новой игре будет достаточно.

Что это у вас рожа синяя, или немного о графике

Специально для Highland Warriors i3D написали графический движок ATLAS. Судя по его характеристикам, программисты легко смогут заработать на лицензировании движка другим компаниям.

В частности, ATLAS позволяет плавный зум от обзора всей карты до всматривания в лицо каждому персонажу. И поглядеть есть на что. Обратите внимание сами на картинку: такое качество моделей в RTS встречается, мягко говоря, нечасто. Прямо хоть в рамочку и на стену. Числа поражают: здание состоит из 1700 полигонов, каждое дерево (!) — из 600, воин собран из 8000 полигонов. Правда, камуфляж и одежда у всех как с конвейера, но двигаются — по-разному. Особенно это чувствуется после лошадок из Takeda, скачущих копыто в копыто.



▲ Какой красавец... только тени на глазах размазались. Кстати, для RTS — Удивительно высокое качество модели. Не хуже, чем в Morrowind!

Юрий Кузьмин (ykuzmin@rambler.ru)

Highland Warriors

Жанр:	RTS
Издатель:	Data Becker
Разработчик:	i3D
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Takeda, Praetorians
Дата выхода:	Декабрь 2002 года
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, GeForce 2
Желательно:	CPU 1000MHz, 128Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сайт игры:	www.highlandwarriors.com



▲ Вид с высоты птичьего полета тоже неплох.

Много сил отдано анимации. При строительстве (и разрушении) зданий сменяется порядка 30 картинок. После этого на "красный-желтый-зеленый" из Warcraft смотреть уже не захочется.

Правда, "Войну и мир" в постановке Бондарчука на движке ATLAS не запрограммируешь: на поле боя может присутствовать не более 200 фигур. Но и это тоже понятно: куда там каким-то шотландцам до наших казаков (или "Казаков", если угодно)! Наших все-таки поболее будет... Хотя интересно было бы поиграть в китайскую RTS: какова там плотность воинов на квадратный дециметр экрана?

Разработчики обещают полно-

стью настраиваемый интерфейс. Любой его элемент можно перетаскивать в другое место и поменять размеры кнопок, экранов, экранчиков и менюшек. Приятно, забота об игроках встречается все чаще. Предусмотрены такие удобства, как "очередь" заданий, разные модели поведения юнита, поиск граждан, уклоняющихся от общественно полезных работ, и т.д.

Заставка игры и более 80 промежуточных анимационных фрагментов также сделаны на движке. Это может означать одно из двух: либо качество моделей очень хорошее, либо заставка будет очень плохая. Будем надеяться на первое.

Игра в жизнь сложнее, чем сама жизнь

Похоже, что в *Highland Warriors* будет необычно сложная для RTS экономика: кроме денег придется добывать, по крайней мере, четыре вида ресурсов, а именно: пищу, дерево, камень и руду. Прямо *Settlers* какие-то. Но может получиться интересно, особенно если нехватка чего-либо будет навязывать изменение стиля игры. Скажем, гвоздь потерялся — подкова отвалилась. Подкова отвалилась — лошадь захромала. Лошадь захромала — командир убит. Ну и так далее. Тоже, кстати, шотландская история: эти экономные товарищи ценность ресурсов хорошо понимали.

В технологии особых новшеств не предвидится. Собираательство, охота, квадратные поля с обязательной мельницей в геометрическом центре, аккуратные кучки руды посреди равнины — все это не даст игрокам впасть в фрустрацию от новизны происходящего. Но нарисовано красиво.

Еще одна интересная особенность, идущая от древних *Colonization* и *Lords of the Realm*, но довольно редко используемая в RTS — специализация крестьян. Теперь можно добиться того, что крестьянин станет мастером в каком-либо ремесле и его производительность резко повысится. Правда, все остальные задания он будет выполнять с большой неохотой. Ну а войска, само собой, будут накапливать опыт в битвах.

В общем, "мир" в игре будет занимать не меньше места и времени, чем "война". В интервью разработчики упирают не на баталии, а на "вживание в историческое окружение", "ощущение времени", "нацио-

нальный колорит". Правда, на экранах видны одни мужики: занятий сексом в стиле *Beast and Bumpkins* или *Saga: Viking's Rage* не предвидится. Есть только производство ради производства.

В *Highland Warriors* чередуются времена года. И это не сводится к замене текстур поверхности: осенью, в распутицу, войскам будет куда сложнее передвигаться, а зимой замерзнут реки, по которым сможет перейти конница. В то же время снег замедлит продвижение пехоты, а на некоторые обледенелые пики зимой просто невозможно будет залезть. Как видите, при планировании боевых действий придется смотреть и на календарь.

Наконец, в игре будут не две, не три, а целых четыре враждующих стороны. Это собственно горцы (клан воинов Камерона), мистики-друиды (клан Маккея) и их последователи, англичане и, наконец, купцы с юга Шотландии (клан Макдональда — к счастью, задолго до изобретения гамбургеров). Маккей и Макдональд много внимания уделяют строительству и экономике, а Камерон и англичане предпочитают не отягощенное стратегическими расчетами покорение окрестных земель. Проходить кампании можно будет только в строго определенном порядке. Вначале надо сыграть за Маккея, потом — за супостатов-англичан, затем за Камерона и Макдональда.

У каждого из кланов будут свои герои и свои специфические подразделения. Среди общих юнитов — воины, лучники, рейнджеры, разведчики, убийцы, шпионы. А герои, как и в *Heroes of Might and Magic IV*, не только дерутся сами, но и оказывают влияние на окружающих. Например, все бойцы под управлением Уоллеса лучше атакуют, а король



▲ Вероятно, Макдональды дерутся с Маккеями. Или с Камеронами. Хаоса на экране предостаточно — без пояснений не разберешь.



▲ Для каждого строящегося здания разработано порядка 30 3D-моделей. Постадийно, так сказать.

Так проходит слава мирская

В девятом веке на территории Шотландии жили два народа: пикты и небольшие племена скотов (ударение на первый слог, но буква "т" в слове одна), переселившихся из Ирландии. С юга их поджимали бретонцы. И не по природной злобности, а потому, что их самих теснили с запада викинги, а с юга англ. А на севере острова высокие горы и холодно, особенно зимой.

В 834 г. Альпин, вождь скотов, взбунтовался против пиктов. Вскоре его поймали и казнили, но через пять лет оба брата-короля пиктов, Ювен и Бран, погибли в битве с викингами. И кто, как вы думаете, стал королем? Правильно, Кеннет, сын изменника Альпина и пиктской принцессы. Именно ему удалось объединить скотов и пиктов, а страна с тех пор стала называться Скотланд, или, по-нашему, Шотландия. И даже двор у них — Скотланд-ярд. А про пиктов все забыли. Вывод: надо думать, за кого дочь замуж отдаешь.

С тех пор шотландцы жили относительно мирно вплоть до середины XIII века, когда норманны разобрались с англами и друг с другом и полезли на север. Первая крупная битва случилась в 1263 году. Разумеется, появилось множество героев и еще больше баллад о них. Тут и английский король Эдуард, и ланкаширский рыцарь Уильям Уоллес (как помните, именно его играл Мэл Гибсон в великолепном *Braveheart*), и шотландец Роберт де Брюс.

Всех их мы встретим в игре. Но вот какая притча: действие *Highland Warriors* происходит с середины IX до середины XIV века, а все "именные" герои — только из последнего столетия этого периода. Каких-то пиктов уже никто по именам и не помнит. Sic transit gloria mundi...

Эдуард, напротив, нагоняет страх на солдат неприятеля.

Как всегда, разработчики обещают потрясающий интеллект юнитов. Теперь они будут сами решать, с какой стороны обойти холм, чтобы попасть в точку назначения (или вообще топтать поверху). И при этом учитывать расположение видимых им врагов. Посмотрим.

Кроме кампаний, разработчики готовят более 30 сценариев для синглплеера. Конечно, будет и многопользовательский режим: до 8 игроков в локальной сети или через интернет. Вместе с игрой будут поставяться редактор карт и набор объектов.

"Когда-нибудь, страшно подумать, когда..."

Пока готова только пре-альфа-версия (то есть ну совсем сырая) и идет внутреннее тестирование игры. И хотя плановый срок релиза — декабрь этого года — еще не отодвигался, я уверен, что Дед Мороз явится нам раньше шотландских горцев.

Станет ли *Highland Warriors* хитом? Продюсер проекта Энди Мэн-

сон считает, что действие большей части RTS разворачивается либо в сказочных мирах, либо в будущем, и что игроки давно соскучились по реальному историческим битвам. Но, на мой взгляд, недостатка в играх на историческую тему нет — готовятся к марш-броску на полки магазинов *Praetorians*, кое-кто до сих пор рубится в *Takeda*, да и разработчики *Shogun* не дремлют: действие второй серии под названием *Medieval Wars* (уже начинайте см. на прилавках, кстати) будет происходить в том числе и в Шотландии. На вересковых пустошах становится тесновато... А как мы твердо знаем, в живых должен остаться только один. ■

Будем ждать?

Вряд ли мы увидим в *Highland Warriors* много нового. Но отличная графика и интересная экономическая модель вполне заслуживают внимания.

Процент готовности:
70%

Андрей Александров (alexandrov@pochtamt.ru)

Rise of Nations

Как известно, ведущим дизайнером **Sid Meier's Civilization** и **Sid Meier's Civilization 2** был отнюдь не сам Сид, а его соратник **Брайан Рейнольдс**. Чуть позже он, наравне все с тем же **Сидом Мейером** и также участвовавшим в разработке игр серии **Civilization** **Джеффом Бриггсом**, стал одним из отцов-основателей отколовшейся от **Microprose** компании **Firaxis Games**. Там Брайан получил пост ведущего дизайнера **Sid Meier's Alpha Centauri** и в результате создал, пожалуй, лучшую из **Civilization**-подобных игр. Логично, что именно Брайана пророчили и на пост ведущего дизайнера тогда еще не вышедшей **Civilization 3**. Но окрепший со временем откола от **Microprose** дух сепаратизма оказался сильнее — и, спустя некоторое время после анонса **Civilization 3**, Брайан заявил о своем уходе из **Firaxis Games**. Ведущим дизайнером **Civilization 3** стал **Джефф Бриггс**, а над основанной Брайаном компанией **Big Huge Games**, впитавшей немалое число бывших сотрудников **Firaxis**, более чем на год раскрылся зонтик молчания...

Прощай, пошаговый режим

Не так давно стало известно, что в **Big Huge Games** вовсю трудятся над игрой, очень похожей на **Civilization**, но... идущей в **real-time**! Эта новость вызывает двойное впечатление. С одной стороны, скептически вспоминается аналогичная попытка переноса принципов **Civilization** в **real-time**, имевшая место быть в **Empire Earth**. Попытка, мягко говоря, неудачная. С другой стороны, скепсис утихает после визита в участки памяти, которые хранят впечатления от игр Брайана.

На бумаге **Rise of Nations** выглядит как достойный продолжитель традиций **Civilization** с вкраплением элементов **Age of Empires 2**. Игроку вручают одну из 18 наличествующих в игре наций (японцы, греки, ацтеки и т. д. — выбор на любой вкус). Естественно, что все эти этнические образования отнюдь не похожи друг на друга, как клонированные овечки, — у каждой нации свои уникальные особенности и юниты. За выбранную нацию игроку предстоит пройти одну из пяти исторических кампаний или сыграть в двух гипотетических режимах: стандартном режиме свободного развития и новаторском **Conquer the World**, где требуется покорить разделенную на

несколько стран карту. Будет и мультиплеер, причем игроки смогут определять даже такие необычные условия, как уровень развития, по достижении которого можно будет начинать боевые действия. Фанаты раша получают мощный удар ниже пояса...

Уровень развития наций проходит через восемь эпох, начиная с каменного века и заканчивая постиндустриальной эрой. На дереве технологий произрастает четыре основных ветви: военная, гражданская, экономическая и научная. По мере развития технологий подконтрольная нация переходит в очередную эпоху. Здесь, впрочем, следует отметить, что совсем не обязательно развивать все четыре области синхронно. Можно, например, позволить вырваться вперед военным технологиям и в результате получить государство прожженных милитаристов, где одинаково злой народ в одинаково зеленых одеждах одинаковыми отрядами ходит по прямым, как дуло танка, улицам. А можно, наоборот, благодаря гипертрофированным гражданским технологиям получить государство пацифистов, где длинноволосые хиппи сутками напролет бренчат на гитарах и бухают бухашку, с интересом поглядывая на собравшееся у границ войско

Жанр:	RTS
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Big Huge Games
Похожесть:	Civilization, Empire Earth, Age of Empires
Дата выхода:	Март 2003 года
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 32Mb Video
Сайт игры:	www.riseofnations.com



▲ Так-так... Фанаты "Динамо" явно в меньшинстве. Ковыряющих землю крестьян (справа сверху) в расчет не берем — они даже мотыгами драться не умеют.



▲ В молодости Монтесума повесил шамана, предсказавшего, что император ацтеков погибнет в большом взрыве. Нет пророка в своем отечестве...

соседей. Конечно же, совсем резко-го перекося добиваться не следует, ведь и в милитаристическом государстве необходимо удовлетворять хотя бы простейшие потребности народа, а стране, под завязку забитой хиппи, все равно нужна армия. Но факт остается фактом — для перехода из эпохи в эпоху достаточно определенного количества открытий в паре областей. На этом фоне очень интересным выглядит обещание разработчиков сбалансировать технологическое развитие наций, дабы не допустить таких феноменальных моментов, когда отряд арбалетчиков сбивает F-16.

Интересна система получения знаний. Чтобы стать самой развитой нацией в пределах текущего игрового сценария, следует ударными темпами строить специальные здания, вроде университетов. Там местные эйнштейны, кулибины и ломоносовы будут заниматься... нет, не научными открытиями, а добычей "единиц знания" — своеобразного ресурса, на который их мудрый правитель сможет закупать (!) необходимые технологии.

Если же говорить о "настоящей" экономике, то в *Rise of Nations* решили отказаться от достаточно сложной схемы из пошаговой *Civilization* в пользу модели, созданной по образу и подобию *Age of Empires 2*. Разгоняем работников по колхозным полям и народным шахтам — и получаем стабильный приток ресурсов, которые, кстати, не иссякают со временем. Золото добывают караваны, курсирующие между соседями. Естественно, что ресурсы можно будет выгодно продавать и обменивать.

Граница на замке

Одно из кардинальных отличий *Rise of Nations* от *Civilization* — наличие единых границ государства, меняющихся в зависимости от количества и размера построенных городов. Как известно из общемировой практики, граница — вещь для чужаков неприкосновенная. Поэтому вклеить город в самый центр владений противника или погнать своих подчиненных "на заработки" в чужие земли не получится — пересечение границ карается войной. Так что, если уж очень хочется лакомый кусочек вражеской территории, то придется созвать из окрестных кабаков своих доблестных воинов, вручить им оружие, знамя и с благими миссионерскими целями отправить на перерисовку границ.

Естественно, перемещать свои юниты в пределах чужих границ можно и без объявления войны — для этого достаточно заключить союз. Помимо перемещения по территориям друг друга союзники смогут проводить совместные боевые действия и вести взаимовыгодную торговлю. Дипломатические и торговые



▲ База — в 2D, юниты — трехмерные. Но нам отсюда не различить, верно?



▲ Узнаете Рим? Судя по ситуации на экране, гуси его не спасли.

отношения в *Rise of Nations* сложны и разнообразны — существует даже штраф, накладываемый за расторжение союза.

Но вернемся к военным действиям. Впечатляющие батальные сцены — это, пожалуй, главное преимущество от перехода игры в лагерь real-time. Теперь, отправляясь сеять страх и ужас к соседям, игрок управляет не аморфными фишками-отрядами, а огромными, даже по меркам RTS, армиями — которые, если судить по скриншотам, могут состоять более чем из ста юнитов. При этом в силе остается большинство законов военного искусства: например, фланги и тыл отряда намного более уязвимы, чем фронт, а попадание под перекрестный огонь очень быстро превращает полк в роту, а роту во взвод. Естественно, рельеф местности напрямую влияет на эффективность стрельбы, а грамотно выбранная формация позволит победить меньшими силами. Также следует отметить еще один интересный момент — показатели юнитов, долгое время находящихся на чужой территории, постепенно снижаются вплоть до летального уровня. Лечится неприятность с помощью специальных юнитов-снабженцев.

По словам Дэвида Инскора, художественного директора *Rise of*

Nations, в игре более 450 юнитов. Конечно, здесь следует учитывать "параллельные" юниты, которые просто по-разному прорисованы для каждой расы, но, тем не менее, есть от чего забурлить воображению. Помимо обычных для игр такого класса гражданских и военных юнитов, обещается и несколько интересных изюминок. Например, наличие генерала в рядах армии заметно поднимет моральный дух воинов, а также позволит им совершать марш-броски и устраивать засады. Юнит-разведчик может в полевых условиях открыть филиал ГРУ с целью совершения пакостей вроде похищения у противника ресурсов и технологий. Торговец использует специальные ресурсы, которые ода-ривают нацию всякими бонусами.

Естественно, куда не делось и любимое оружие всех милитаризованных психов — ядерное. Впрочем, использовать его можно только для устрашения соседей или кардинального решения локальных конфликтов. Желаящие устроить глобальный апокалипсис и при этом выйти сухими из воды могут отдыхать — на самой интересной стадии сокращения поголовья китайцев в дело непременно вмешается Armageddon meter, который проградуйрован вплоть до точки, где наступает то-

тальный кирдык всей планете. В общем, наступит ядерная зима, и выживут только тараканы...

Умные, трехмерные крестьяне

Обещается внушительный AI, причем не только у врагов, но и у ваших подчиненных. Скажем, если долго не уделять внимание крестьянам, они найдут подходящую работу самостоятельно. В условиях государства изрядных размеров — полезнейшая особенность. Правда, чрезмерное усердие разработчиков может привести к тому, что крестьяне окажутся чересчур умными и устроят революцию. А такой интеллект нам не нужен.

Графический движок игры по-настоящему впечатляет. Изображение на карте можно масштабировать, ландшафт, ясное дело, трехмерный. Все движущиеся объекты totally 3D-анимированы; сэкономили лишь на статичных объектах — постройки и прочая мишура сделаны в 2D. Анимация, которой можно насладиться, просмотрев подготовленные для Е3 ролики, вызывает исключительный восторг. Поселенец неторопливо тащит за собой переваливающегося с боку на бок смешного ослика, на которого навьючена поклажа. Мушкетеры ведут огонь с колена и после каждого выстрела выполняют обряд перезарядки. То, что вытворяют в воздухе самолеты, вообще не передать словами — одни истребители, которые во время атаки тихоходных бомбардировщиков запросто вклиниваются в их строй, стоят того, чтоб скачать ролик, а после релиза купить игру.



И пусть вас не смущает явное несоответствие высокого процента готовности игры с весьма отдаленной датой релиза. Ребята из Big Huge Games справедливо считают, что серьезная финальная шлифовка игрового процесса вкупе с продолжительным бета-тестингом — главное условие для установления должного уровня качества. Так что март 2003 года — дата вполне обоснованная. ■

Будем ждать?

RTS-смесь *Civilization* и *Age of Empires* может получиться очень даже аппетитной, если ее приготовит такой талантливый повар, как Брайан Рейнольдс.

Процент готовности:

75%



Warlords IV: Heroes of Etheria

У жирафа вышла дочь
Замуж за бизона...
В.Высоцкий

Жанр:	Пешаговая стратегия
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Strategic Studios Group
Похожесть:	Heroes of Might & Magic, Warlords I-II
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Не объявлен

Никто не станет резать курицу, несущую золотые яйца. Но вот Strategic Studios несколько лет назад по доброй воле прервала успех своей звездной серии Warlords, продолжив ее чрезвычайно странным продуктом — Warlords: Battlecry. Удивительно не то, что эта игра оказалась неудачной; чудо в том, что она не соответствовала началу серии по жанру. И лишь теперь авторы рискуют сделать прямое продолжение серии.

Почему так?

Эпоха Возрождения

Порой кажется, что года полтора-два назад разработчики посовещались между собой и решили: настала пора для нового пришествия старых, проверенных временем логотипов. Игровой рынок, а равно и календари выхода еще не рожденных игр, пестрят именами хитов двадцатилетней давности: Neverwinter Nights и Pool of Radiance, Defender of the Crown и Civilization, Wizardry и Wolfenstein... Некоторые из них даже не снабжают порядковым номером: уж больно много лет прошло, да и игры отличаются разительно.

Многие из этих проектов даже преуспевают.

Ну, с ролевыми играми ясно: там от убеленного сединами предка остался в лучшем случае классический сюжет, а то и его не осталось. Со стрелялками — тоже: по большому счету, переделывать ли древнюю игру или создавать новую — невелика разница. А вот со стратегиями дело обстоит совсем иначе. Каждой из них присуща совершенно особая логика игры, которая со временем развивается, но не гибнет.

Warlords пролежал в отделе антиквариата долго. Последняя "живая" часть серии датируется началом 90-х. И, когда было решено возродить былую славу, авторы оказались перед очень нелегким выбором.

Дело в том, что Warlords I и II — игры, можно сказать, минималистские. Единственный ресурс — деньги. Развитие городов сводится к усилению фортификации, во второй части добавляется возможность покупки новых видов бойцов (но за та-

кие огромные деньги, что реально это применялось весьма нечасто). То есть вся игра сводится к манипулированию армиями; при этом даже в бою от игрока не зависит ничего, все происходит автоматически.

Только не подумайте, что я считаю это недостатком. Однако в моду такая игра категорически не вписывалась. Хорошо продавались игры, где можно было до бесконечности развивать города, где хозяйственный процесс занимал основные усилия игрока. Куда уж тут старичку Warlords? А менять идею в пользу конъюнктуры разработчики почему-то не захотели. Вероятно, стало жаль игры.

И правильно. Ведь, несмотря ни на что, игра здорово отличалась от других. Например, успех там зачастую определялся тем, насколько быстро город переставал строить что-либо полезное: ведь каждый солдат требовал ежемесячного жалованья, и тот стратег, который набирал не-

нужные войска, очень быстро оказывался в проигрыше. Конечно, отряд всегда можно распустить, но напрасно потраченные деньги уже не вернешь.

Мне могут сказать — и совершенно справедливо, — что со времен Civilization идея расходов на содержание войск стала общим местом (хотя, заметим, в стратегии реального времени она проникла только что, и кажется там чуть ли не революцией). Но лишь в Warlords идея "содержать именно столько бойцов, сколько необходимо" дошла до совершенства.

Итак, "улучшать" игру тогда не захотели. Но популярная торговая марка не могла долго пылиться на полке. И тогда мир содрогнулся от Warlords: Battlecry.

Как известно, стратегии в реальном времени, точнее — клоны Warcraft, Command&Conquer и иже с ними (а именно в этом жанре написана Warlords: Battlecry), отли-

чаются от пошаговых настолько, что многие аргументированно сомневаются: можно ли вообще называть их стратегиями. "Позаимствовать" что-либо, кроме названия, у исходных игр было нереально. Они и не заимствовали.

Попутатель, конечно, может приобрести игру только ради ее названия. Но тем не менее громкий скандал был неминуем.

Прошли годы, и вот анонсирована Warlords IV. Чтобы никто не решил, что это — очередной Battlecry, эту игру тоже решили продолжить. Но незаконнорожденные потомки WarCraft нас сейчас не интересуют. Поговорим о будущей стратегии.

Герои Эфирии, меча и магии

В первую очередь, конечно же, разработчики выполнили основные "требования времени": ввели дипломатию, развернутую систему магии (пращур Warlords вообще обходился без этого неперемного атрибута фэнтези-стратегий), многопользовательский режим по Интернет, более-менее современную графику. Однако все это не отвечает на главные вопросы.

Следующей новацией предполагается глобальное развитие идеи героев. В Warlords I они отличались от прочих бойцов только тем, что могли обыскивать руины на предмет содержащихся там артефактов и оными артефактами вооружаться (в результате чего из средненького бойца делались несокрушимыми "танками"). Во второй части добавилась возможность получать и выполнять миссии. Теперь же герои будут рас-



▲ Не только горы, но и равнины наводят на мысли о трехмерности.

ти в уровнях, специализироваться...

Ну и что? Все то же самое мы уже давно видим в **Heroes of Might & Magic**.

Идея строгой простоты убита в угоду моде. Города можно строить, а также развивать. И даже — о ужас! — у каждой расы будет собственное дерево развития городов. В общем, нельзя не заметить, что игра становится просто-таки до слез похожа на культовых **"Героев"**. Появляются даже такие детали, как кузницы (в которых можно усовершенствовать армию), места крушения кораблей...

Бой тоже приобретает знакомые "геройские" черты. На тактической карте армия распределяется на местности, и каждый ход отдаются приказы всем бойцам.

Так что же: перед нами просто клон **Heroes of Might & Magic**, украшенный славным именем?

Вполне возможно. Хотя это не означает, что игра плоха; у нас ведь совсем немного сколько-нибудь осмысленных продуктов этого жанра.

Однако попробуем поверить, что нам действительно предлагают нечто иное. В чем же уникальность будущих **Warlords**?

Кое-что впридачу

Больше всего разработчики гордятся искусственным интеллектом. И при этом они не ограничиваются обычными заверениями, что каждый солдат будет гениален, как Эйнштейн, и даже, быть может, самостоятельно сумеет выбраться из трехстенного загоня. Они утверждают, что стиль поведения AI будет различным в зависимости от того, кто будет предводителем той или иной расы. И эти отличия не сведутся к известным нам еще с **Civilization** и **Master of Orion** характеристикам: "агрессивен", "склонен к научным разработкам"... Нет, отличаться будут любимая тактика в бою, способы развития, перевода войск из одного места в другое — и разницу даже можно будет увидеть невооруженным глазом.

Любопытно. Хотя в отношении искусственного интеллекта верить обещаниям разработчиков следует в последнюю очередь, надо заметить, что эти конкретные авторы славились своими достижениями именно в области AI.

Прежние ограничения на размножение солдат собираются усилить. Как и раньше, солдаты требуют жалования, и в город можно вместить конечное их количество (а не сколько угодно, как в **"Героях"**); но, более того, город может произвести не более некоторого числа одинаковых солдат. Хотя развитие города до более высокого уровня повысит лимит.

Говорят, что будет добавлена возможность взаимодействия рас в хозяйственном процессе. Например — совместные города, скажем, эль-

фов и гномов. С трудом представляю, на что это может быть похоже, но если вдруг удастся реализовать такой план — это может вывести стратегию развития городов на новый уровень.

Герои будут и самостоятельной боевой единицей, и элементом усиления отряда; но не всей армии, а в первую очередь конкретного отряда. Ведь здесь войско в несколько десятков лучников представлено не одинокой фигуркой, а целым строем, и в нем найдется место герою. Он укажет своим подчиненным верную цель, а заодно и сам постреляет. Эта идеология в компьютерных играх — пока еще редкость, зато хорошо известна в играх настольных; на ней основана, например, система правил **Warhammer**. В результате в **Warlords** появятся формации (виды построения отряда) и их взаимодействия; по крайней мере, на одном из предлагаемых скриншотов явно видна кавалерийская группа, построившаяся клином. А вот это уже существенно отличает игру от **"Героев"**. Правда, с **Warlords** эта идея тоже, кажется, не имеет ничего общего...

Довольно любопытно решена структура кампаний. С каждой новой частью определяется, какую провинцию завоевывать следующей, и каждая провинция приносит определенные преимущества всей армии.

И, наконец, важным отличием от культовой игры наших дней станет, похоже, тот факт, что войско нельзя нанять мгновенно. От момента уплаты за производство до поступления нового отряда проходит этакое время.

Не забудем о трехмерности! Как она скажется на игре — неведомо, но мы о ней не забудем!

Вам все еще кажется, что нас ожидает развитие идей скорее **Heroes of Might & Magic**, чем **Warlords**? Увы, мне тоже...

Так что же — не будем ждать Warlords IV: Heroes of Etheria?

Чересчур поспешный вывод.

На самом деле различий между этими играми немало. Например, идеология боя — в свете введения строев — не слишком-то напоминает **"Героев"**. Вообще, использование построений в пошаговой игре — дело достаточно необычное.

И, в любом случае, даже если за новизну игра не получит высокого балла, это еще не означает, будто она плоха. Скопировать, знаете ли, тоже надо уметь; особенно если копируешь из нескольких разных игр разные части.

Не забудем и о том, что появление **Heroes of Might & Magic V** весьма проблематично: 3DO занялась перетряской кадров, а в таких случаях почему-то обычно первыми за борт отправляются наиболее цен-



▲ А вот, собственно, и город Мертвых. Несромансер'ов то есть. До боли что-то напоминает, не находите?



▲ Бой идет прямо меж городских строений, как в Master of Magic.



▲ В двадцать первом веке фэнтези-игр без некромантов не бывает?

ные сотрудники. Не исключено, что группу разработчиков в конечном счете наберут с нуля, и одному Алгоритму Вездесущему известно, что эти новобранцы сочтут "адекватным развитием серии". Так что **Warlords IV** вполне могут заменить нам эту самую пятую часть. Не говоря уже о том, что выйдут раньше. Может быть.

И тогда мы, вероятно, поблагодарим разработчиков именно за то, что они следовали идеалам серии. Правда, не своей — ну да ладно. ■

Будем ждать?

Как **"Героев меча и магии"**! Потому что на самом деле нам готовят именно это, и не обманывайтесь названием.

Процент готовности:

70%

Нынешний "Центр внимания" в связи с традиционным летним игровым застоем скукожился до минимально допустимых габаритов. Но это не мешает ему оставаться одной из самых популярных и интересных рубрик журна-

ла. Вот и на сей раз он оправдывает свое высокое звание, представляя вам два материала непревзойденной эксклюзивности. Ибо что может быть эксклюзивнее текста, написанного автором по итогам непосредственного плотного общения с игрой? Разве что сама игра... Но превращать "Игроманию" в пиратское логово мы пока не планируем, поэтому — просто читайте наши предварительные обзоры и... предвкушайте.

Олег Полянский, редактор

Firestarter

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	GSC Gameworld
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	
Необходимо:	CPU 500MHz, 256Mb, 16Mb 3D уск.
Рекомендуется:	Не объявлены

О проекте Firestarter мы уже писали (см. "Будем ждать?" в №7'2002). Напомним, что речь идет о довольно необычном экшене производства киевской команды GSC Gameworld. Во время дружественного визита в офис GSC мне удалось познакомиться с Firestarter поближе.

Полыхает виртуальная война

У Firestarter весьма необычный для экшена геймплей. Игрок оказывается на уровнях, по дизайну и архитектуре напоминающих уровни из Quake III. И поначалу на них никого нет. Но проходит несколько секунд, и прямо из воздуха начинают материализовываться монстры. Один, второй, третий — если их не отстреливать, накопится целая рота. Только появившись на свет, проклятые гады начинают стрелять, причем делают это чудовищно метко, примерно как боты высокого уровня. Уклоняться от выстрелов чрезвычайно трудно, почти невозможно. AI монстров подразумевает просчет траектории движения игрока и стрельбу с упреждением. Спасти от хорошего заряда из рельсы в лоб могут только хаотические метания по уровню с постоянной сменой направления бега и дикими страусиными прыжками. Но надо ли говорить, что путь настоящего джигита не в этом? Его путь в том, чтобы положить всех гадов, пока они не начали стрелять со всех сторон. Однако это не так просто сделать. Монстры-то появ-

ляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу. Вот и приходится вертеться бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы.

Цель состоит в том, чтобы выжить определенное количество времени. Тогда можно будет перейти на следующий уровень. Что у меня, как я ни старался, не получилось. Десять неудачных попыток подряд — это уж слишком. А я-то думал, что неплохо играю в экшены... Наверное, профессиональным киберспортсменам будет легче. Но им тоже предстоит столкнуться с жестким прессингом со стороны монстров. Которые от уровня к уровню становятся все толще, красивее и опаснее. На первом этапе за игроком гоняются какие-то чертики, которые вооружены только собственными когтями. Дальше идут роботы, стреляющие из чего-то похожего на рэйлган. После них появляются роботы побольше — метров в пять, — которые лупят из ракетниц. И далее по нарастающей — дизайнерская фантазия авторов Firestarter породила три принципиально разных типа монстров: демоны, техномонстры и симбионты. По 10-12 монстров в каждом классе. И каждый из них злобен по-своему, то бишь выработать единую тактику и с ее помощью выигрывать на всех уровнях вряд ли получится. Остается одно — оттачивать координацию и владение оружием.

Последнего в игре, прямо скажем, навалом. Ведущий дизайнер



▲ Модели оружия — одна из сильных сторон Firestarter. Умри, как говорится, жалкий механоид!

проекта Вячеслав Климов показывал мне уровень-галерею оружия. Там есть все, что изобретали когда-нибудь авторы киберспортивных экшенов, и даже то, что они только собирались изобрести. Шотганы, пулеметы, гранатометы, ракетницы, штурмовая винтовка с подствольным гранатометом и даже некий аналог BFG. Каждое оружие существует в двух модификациях — обычной и навороченной, а некоторые виды имеют альтернативный режим огня.

Но не стоит обольщаться на-

счет доступности этих замечательных пушек. Они вовсе не лежат ровными рядами перед входом на уровень — их еще надо найти. Обычно 1-2 пушки находятся на виду, а еще пара запрятаны где-то в труднодоступных местах, и их еще надо поискать. Между уровнями оружие не переносится.



Визуально Firestarter напоминает все тот же Quake III, на который наведен лоск современных технологий. Похожа графика, стилисти-



▲ Перед игрой можно выбрать класс своего персонажа, один из пяти. Это вот — солдат, средний по скорости и броне класс.

ка уровней и логика их построения. Хотя присутствует и целый арсенал оригинальных авторских решений вроде бегущих по экрану тестов и зеркальных полов и стен. При всем при этом движок весьма сноровист — игра будет без заминок бегать на компьютере уровня PIII-500,

256Mb RAM с видеокартой уровня GeForce 2. Мне представляется, что основными потребителями Firestarter будут киберспортсмены. Или, по крайней мере, люди, хорошо владеющие мышью и клавиатурой — либо те, кто хочет этому научиться.

Вряд ли за игру стоит садиться тем, кто до той поры привык вяло помахиывать прицелом в Counter-Strike. Firestarter выглядит как жесткий тренажер по выработке мгновенных рефлексов. Динамикой он напоминает Unreal Tournament, хотя в целом превосходит его по напря-

женности. Как превосходит и любой доселе виденный мной мультиплеерный экшен. Что касается собственно мультиплеера — планируется поддержка всех традиционных режимов игры и собственные сервера. Точите мыши. ■

Need For Speed:

Hot Pursuit 2

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клуб
Дата выхода:	18 октября 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

Эта история началась в 1998 году, когда Electronic Arts выпустила в свет первую часть Hot Pursuit в рамках ныне классической серии игр Need For Speed. Тогда игра потрясла поклонников NFS своей красотой и общей новизной. Кое-кому не нравился аркадный стержень игры, но сейчас разговор не об этом. Сейчас речь пойдет о наследнике аркадного престола под названием Hot Pursuit. А поскольку наследник взойдет на престол уже в самое ближайшее время, я не смог отказать себе в удовольствии поиграть в Hot Pursuit 2 на Sony PlayStation 2. За предоставление этой эксклюзивной возможности хотелось бы поблагодарить компанию "Софт Клуб" в целом и Сергея Амирджанова в частности. Хочу сразу оговориться, что различия между SPS2- и PC-версиями минимальны и по большей части касаются технической стороны дела. Нужно также помнить, что мне довелось поиграть в так называемый developers build, то есть версию для партнеров по цеху. Поэтому далеко не факт, что финальная версия игры будет выглядеть в точности так, как описано ниже.

I feel the need... the need for speed!

Игравшие в первый Hot Pursuit наверняка помнят основные составляющие успеха игры: множество быстрых, дорогих и красивых

машин, оригинальные режимы, впечатляющая графика, заводной геймплей. Понятно, что убивать курицу, несущую золотые яйца, в EA не хотели, поэтому в Hot Pursuit 2 присутствуют все упомянутые части рецепта. По каждому пункту внесены доработки, косметические изменения, а кое-где и вовсе все переделано. Где-то более, где-то менее удачно, но все же определенный прогресс налицо.

Естественно, что основой любых автогонок являются машины. В NFS это не просто машины, а машины быстрые и очень дорогие. Исключение составляет разве что полицейский Ford Crown Victoria, но это скорее американский стандарт, который вы быстро забудете и поменяете на что-то более внушительное.

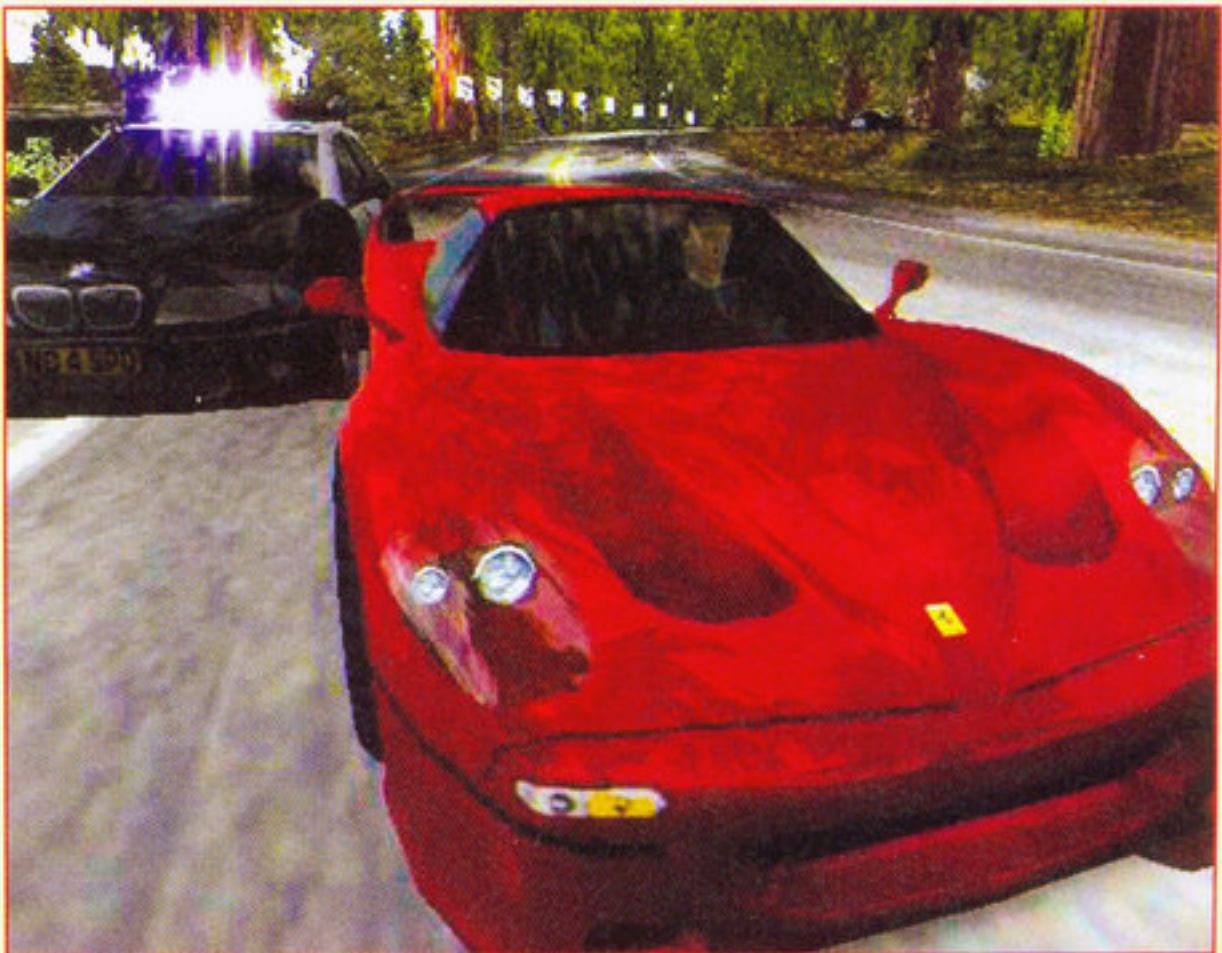
Пока что в Hot Pursuit 2 нас ждет 51 автомобиль. Но не стоит обольщаться — EA не стала покупать права на использование имен всяческих спорт-прототипов. Внушительная цифра 51 в основном получена из-за того, что большая часть присутствующих в игре машин имеет тюнингованные/форсированные варианты. Костяк нашего автопарка составляют такие роскошные авто, как: Aston Martin Vanquish, BMW M5, BMW Z8, Chevrolet Corvette Z06, Chevrolet Corvette SE, Dodge Viper GTS, Ferrari 360 Spider, Ferrari F50, Ford Falcon, Ford Mustang SVT Cobra R, Holden HSV, Jaguar XKR,



▲ За этим нарушителем нужен глаз да глаз. Вот и вертолет подоспел.

Lamborghini Diablo, Lamborghini Murcielago, Lotus Elise, McLaren F1, Mercedes CL55 AMG, Mercedes CLK GTR, Opel Speedster, Porsche Carrera GT, Porsche 911 Turbo и Vauxhall VX220. Некоторые могут заметить, что в этом списке одновременно присутствуют Opel Speedster и Vauxhall VX220, хотя это, по сути, одна и та же машина (Vauxhall продается в Англии, а Opel — в Европе). Различия в кузовах и технических характеристиках минимальны. Тем не менее ребята из EA их уловили и постарались воссоздать максимально близко к действительности. При всем при этом не стоит забывать, что перед нами все же аркадная

игра. Нет, повреждения в игре наконец-то появились, но они носят скорее визуальную, нежели практическую нагрузку. Не стоит ждать, что после лобового столкновения на скорости 200 км/час с железобетонным отбойником ваша хрупкая F50 сложится в коробочку. Все гораздо проще: лобовое стекло потрескается, капот помнется и из-под него пойдет дым, но это несколько не помешает вам продолжать борьбу за первое место. Для тех, кто все же хочет усложнить себе задачу, разработчики предлагают два варианта управления машиной: обычный и экстремальный. В первом случае стоит придерживаться тактики "газ



▲ "Феррари" против полицейской БМВ с нитро. Кто кого?



RULEZ
RS
SUXX

В ЦЕНТРЕ

ВНИМАНИЯ



▲ Замедленные повторы — любо-дорого смотреть.

в пол" и забыть про существование тормоза, а во втором — осваивать раллийный тип вождения и ловить авто в каждом повороте обратным движением руля.

Как и в первой части, в **Hot Pursuit 2** имеется несколько режимов игры, каждый из которых, в свою очередь, содержит еще пару-тройку подрежимов. С одной стороны — разработчики предлагают нам несколько стандартных режимов, вроде езды наперегонки с соперниками и гонок на выживание. А с другой — есть режим погони и режим чемпионата. С первым все достаточно просто: либо мы гоняемся за нарушителями ПДД на полицейских машинах, либо полицейские гоняются за нами, пока мы рассекаем по трассам на спортивных авто. Если вам по душе роль полицейского, то в самом начале вашей карьеры вас посадят за руль Ford Crown Victoria. Честно говоря, это корыто никаких эмоций, кроме раздражения, у меня не вызывает. Если бы не наличие нитро (возможности ускорения), погоня превратилась бы в сущий ад. Процедура отлова нарушителей достаточно проста: вы берете в "захват" интересующую вас машину и всеми способами пытаетесь прижать ее к обочине, то есть остановить. Но, как говорится, один в поле не воин, поэтому вы можете вызывать на помощь компьютерных помощников. Они будут ставить ограждения, разворачивать на дороге ежа и наблюдать за нарушителем с воздуха, сообщая вам его местонахождение. За каждый выписанный штраф вам начисляются очки, на которые вы впоследствии сможете приобрести новую полицейскую машину (и наконец-то за-

быть про кошмар по имени Crown Victoria). Если же вы на дух не переносите работников в форме, можете попробовать сыграть в игру "догони меня, коп". Только помните, что в арсенале AI-копов все те же средства борьбы с нарушителями. Причем на нынешней стадии разработки игры копы (да и вообще ваши виртуальные противники) настроены очень агрессивно. Вверху экрана отображается степень вашей опасности для общества а-ля **GTA 3**. Четыре звезды — и за вами начинается настоящая охота. Три штрафа — и можете попрощаться с водительскими правами.

Режим чемпионата представлен в игре в виде разветвленного дерева из 30 этапов. Вы можете либо участвовать в каждом из этапов, зарабатывая очки, либо выбрать себе цель и двигаться к ней определенным курсом, минуя ненужные этапы. На полученные очки вы сможете купить себе более мощные автомобили, ну и постепенно открывать все новые и новые трассы.

Я уеду в лес на газонокосилке...

В **Hot Pursuit 2** нас ждут около 20 различных трасс. Некоторые из них напоминают треки из первой части игры, но вот по длине трассам в **Hot Pursuit 2** нет равных. Честно признаюсь, когда я проводил свой первый заезд, меня долго не покидала мысль: "Где же, черт подери, финиш?" Финиш, друзья мои, был далеко. Намного дальше, чем я мог себе представить. Что самое интересное — вещи свой болид (а иначе некоторые машины в этой игре не назовешь) к финишу отнюдь не утоми-

тельно, даже наоборот. Отчасти это достигается за счет на удивление красивых пейзажей, на которые волей-неволей отвлекаешься (по крайней мере — поначалу). Но интересней всего возможность срезать целые куски трассы, сворачивая на всяческие проселочные дороги и ответвления. Жалкие обочины первой части **Hot Pursuit** остались в прошлом. Теперь на каждой трассе находятся порядка пяти замысловатых "шоткатов". Некоторые из них позволяют сэкономить немного времени и обогнать своих соперников либо оторваться от полиции. Другие, по сути, бесполезны и только усложняют маршрут. Да, кстати, не забывайте про трафик. Он хоть и не слишком плотный, но может серьезно подпортить ваши результаты, если вы будете невнимательны.

Не хочу показаться скучным и однообразным, но не сказать несколько слов о технической стороне дела просто не имею права. Начну с грустного. Список тех, кого "поимела "Матрица", пополнился еще одним именем. Я с нетерпением жду продолжения и новых идей братьев Вачовски, иначе ото всех этих slo-mo и прочих наворотов я скоро свихнусь. Нет, я не спорю, смотрится это очень эффектно, но когда тебе пихают одно и то же на протяжении двух лет, да притом везде, где только можно, — это начинает раздражать. Ну да ладно, эмоции в сторону. Постараюсь быть объективным. Итак, в игре будут замедленные повторы самых красивых прыжков, столкновений и прочих радостей на дорогах. При использовании нитро пейзаж как бы растягивается, что создает эффект бешеных скоростей. Есть и более приятные мелочи. Так, например, если вы потеряли ваших конкурентов из виду, вы можете

нажать на определенную клавишу, и камера, словно метеорит, пронесется по маршруту соперников. Про красоту местных ландшафтов я уже говорил, а вот машины — это отдельная песня. Испытываешь какое-то неземное наслаждение, когда смотришь на проносящееся по лужам дорожное стоящее авто, в котором отражается все вокруг. Сразу вспоминается **Grand Prix 4**, уж больно похоже. Что до звука, то тут все как всегда. Моторы режут, колеса свистят, а в CD-плеере завывает напористый саундтрек. К слову сказать, треки эти предоставлены в рамках новой партнерской программы **EA Trax**, которая объединяет многие звукозаписывающие лейблы, а также популярных музыкальных исполнителей.

Как видите, складывается вполне радужная картина. Естественно, есть и кое-какие недочеты. Так, например, в отличие от первого **Hot Pursuit**, здесь отсутствует возможность сравнить технические характеристики машин, а также заглянуть к ним в салон. Я искренне надеюсь, что в PC-версии такая возможность будет, хотя шансов на это все же мало. Или вот еще один пример. Однажды ваш покорный слуга (в целях эксперимента) умудрился застрять между бетонным ограждением и опорой моста. Всяческие ухищрения не помогли исправить ситуацию, поэтому гонку пришлось закончить досрочно. Графический движок также требует определенной доработки, но в целом — игра уже удалась. Уверен, что поклонники первой части с радостью проведут не один час за рулем блестящих машин в **Hot Pursuit 2**, а **Electronic Arts**, надеюсь, продолжит баловать нас своими качественными игровыми продуктами. ■



▲ Уличные гонки. По-моему, такое небо я недавно видел над Москвой.

NEW WORLD ORDER



New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



©2002 «Руссобит Паблишинг». ©2002 «Project Three Interactive». Разработано TERMITE GAMES AB. Локализовано компанией «Revolt Games». Издатель «Руссобит Паблишинг»
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ



Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

Жанр:	Action
Издатель:	Sierra Entertainment, Fox Interactive
Разработчик:	Third Law Interactive
Похожесть:	Kiss Psycho Circus
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64Mb(256), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Что ни говорите, а бывают на свете честные издатели. Вот взгляните на название аддона к AvP2 — оно ведь само откровение! Стоит прибавить “за вашими бабками” — и можно уже не обижаться на качество поделки... Но не обидеться у рядового поклонника AvP2 вряд ли получится. Да-да, уважаемые читатели — от бывшего шедевра в Primal Hunt не осталось и следа.

Если провести аналогии с оригинальными фильмами, то AvP2 будет “Чужими”, а Primal Hunt — “Чужим 4”, такой же тупосюжетной стрелялкой с плоскими персонажами. Правда, в нашем случае авторы хотя бы не скрывают тупорылость своего творения...

Показав для порядка пару скриптовых роликов, разработчики обрушивают на игрока тонны Чужих, и делают это непрерывно вплоть до спуска заветного диска в унитаз. Похвально. Ну, что честны перед игроками. Правда, убогость своей поделки они скрыть все же попытались — кампания за Корпорацию еще более-менее ничего, даже уровни нарисовали и из пулемета дали пострелять, да и за предалиена, вооружившись тазиком, поиграть можно, а вот с Хищником — ну никак. Ни зданий, ни дверей — одни Чужие да бесформенные туннели. Грустно, господа (и дамы?). Слава богу, моя любимая Monolith тут не при чем — эти ребята сейчас трудятся над великолепным NOLF2, рекламный ролик которого есть на диске с Primal Hunt. Это, кстати, единственное его достоинство, наряду с утилитами для редактирования AvP2... И главное — ведь почти целый год Third Law что-то делали! Или просто притворялись, что делают...



Рейтинг: -273

Dino Crisis 2

Жанр:	Выдает себя за Survival Horror
Издатель:	Capcom
Разработчик:	Capcom
Похожесть:	Resident Evil, Dino Crisis
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(128), 8Mb(16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Как вторая часть? Уже вторая? А где первая? Ах, да — была такая, помним-помним. В какой-то момент маркетинговый отдел Capcom посчитал, что если каждый год выдавать по “резиденту”, то публика на пару с разработчиками начнет откровенно позевывать. Чтобы разрядить накалившуюся

атмосферу, Capcom и решили временно перейти от всяких Т-вирусов и зомби к чему-нибудь попроще. К чему-то слегка доисторическому, так сказать. К динозаврам. Но вот беда — публике идея понравилась! Пришлось делать продолжение... Одна загвоздка — сюжет и без того был банальней некуда, а тут еще какое-то продолжение ему придумать надо...



Но озадачиваться такими проблемами — не в стиле Capcom! Зачем что-то придумывать, когда все уже давно придумано? В общем, эксперименты с машиной времени не только не забросили, но и вновь развернули с большим размахом, да еще и при участии военных. Результат полностью сопоставим с приложенными усилиями — целый исследовательский комплекс, военная база и небольшой городок вместе с населением отправляются на каникулы в парк юрского периода. Группа отважных спецназовцев уже на месте и готовится спасать выживших (как они прыгнули в прошлое без машины времени — не упоминается)! И вот опять незадача — не успели трудяги разбить лагерь, как на них напала целая банда обкуренных динозавров. Стоит ли мне говорить, что из нескольких десятков командос уцелели всего трое, и среди них чудом оказалась героиня первой части? Правда, выжившие, по ходу дела, еще и тормозами оказались — начали спорить, какой дорогой пойти, а в результате вообще разделились. Психи. С геймплеем Capcom тоже решили особо не возиться — каркас Resident Evil, поставленный на колеса экшена, — и все дела! Десятки патронов, тонны динозавров на отстрел... Однообразно, бестолково и скучно. А чего вы хотели от игры, сделанной за один (!) год, да на движке все того же Resident Evil с заранее отрендеренными бэкграундами, которые на мониторе смотрятся, как содержимое желудка одного из динозавров? Самое интересное, что релиз игры состоялся аж в 2000 году на первой PlayStation и только сейчас перебрался на PC.

Рейтинг: 3,5

Farscape: The Game

Жанр:	Ну мо ну се, замо no Farscape
Издатель:	Simon and Schuster Interactive
Разработчик:	Visual Sciences Limited
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(PIII-700), 64Mb(256), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Вы знаете сериал Farscape? А я вот знаю. Даже пару серий видел! Ну, фантастика средней паршивости... В отечественном прокате прокатывалось под названием “На краю вселенной”. В общем, сериал оказался довольно популярным (оно и понятно — “Вавилону-5” давным-давно кирдык — не Lexx же народу смотреть!), и авторы решили — быть

по нему игрушке! Нашли, значит, никому не известных разработчиков из Visual Sciences Limited и сказали: “Сделайте нам гамесу!”. Ну, они и сделали... Уродство графики — это еще ладно, но вот геймплей... Три (как максимум) героя путешествуют на протяжении 26 миссий по шизанутым ландшафтам неизвестных планет,



РАЛЛИ ГРАН-ПРИ

RAGE RALLY



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

стреляют во все, что движется, и иногда заходят в города поболтать с NPC. Увлекательно? Вот и я о том же. Что касается сюжета, то он полностью основан на сценарии первого эпизода сериала. Оттуда же переключались и 40 видов оружия... В общем, если кто и будет в это играть, то безудержные фэны сериала, которых хлебом не корми — дай поиграть за любимых Криктона, Айрин, Ригель, Д'арго и других "знаменитостей". Музыка прямиком из оригинала.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 2,5

Skateboard Park

Tycoon World Tour 2003

Жанр:	Псевдо-тиcoon
Издатель:	Activision
Разработчик:	Cat Daddy Games
Похожесть:	Ski Resort Tycoon 1-2, Golf Resort Tycoon 1-2
Системные требования:	PII-450(PIII-700), 64Mb(256), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Ну накрутили, ну накрутили... Я про название. А это угрожающее "2003"! Брр... Неужто нас ждет целая серия? В принципе, стоит лишь взглянуть на имя разработчика, и все станет ясно. Эти ребята уже давно нащупали прибыльную нишу "псевдо-тиcoon" и регулярно пополняют ее новыми поделками. Ski Resort



Tycoon 1-2, Golf Resort Tycoon 1-2 — все это их работа. Все "тиcoon" Cat Daddy Games объединяет однообразие, бессмысленность и возможность покатайтесь по своему парку в полном 3D. На этот раз, как вы уже догадались, придется строить парк для скейтеров. Это занятие от возведения горнолыжных курортов ничем особо не отличается. Вот разве что графический движок намного симпатичнее с тех времен стал, но не более. Почему я называю такие игры "псевдо-тиcoonами"? Да потому, что финансовая составляющая в них просто-напросто убита, а геймплей сводится к нагромождению различных конструкций... Давить.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 4,5

The Worlds of Billy 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Global Star Software
Разработчик:	InterActive Vision
Похожесть:	Lode Runner
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(64), 8Mb(16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Это история про маленького мальчика-шизофреника Билли. Стоит бедняжке пойти спать, как в его мозгу начинаются необратимые химические процессы, результатом которых становятся страшнейшие сны. 150 одинаковых уровней с лесенками, 50 монстрами и 30 минутами музыкального сопровождения — такое может родиться только в тяжело больных извилинах. Эх, родители — зачем вы давали своему чаду играть в Lode Runner! Вот и бегают дите теперь по лесенкам да устраивает различные подлунки монстрам... Оно вам надо?

Рейтинг: Для детей

Локализации

Земля 2150: Воды Стикса

Жанр:	RTS
Издатель:	Zuxxez Entertainment AG
Разработчик:	Reality Pump
Издатель в России:	Snowball.ru/IC
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Earth 2150
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 64Mb(256), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два



Это локализация Earth 2150: Lost Souls — очередного аддона к некогда очень популярной стратегии. После провала World War III: Black Gold разработчики, видимо, решили немного восстановить репутацию. Признаться, аддон — довольно странный для



этого способ. Особенно спустя несколько лет после выхода оригинала... С другой стороны, в стане стратегий так ничего особо выдающегося с тех времен и не сделали... Но вряд ли это может служить оправданием для авторов игры. Обычный набор миссий, каковым и являются "Воды Стикса", — не повод жевать одну и ту же жвачку в третий раз.

Мне всегда нравилось качество локализации игр серии "Земля 2150", и "Воды Стикса" не стали здесь исключением. В принципе, большая часть озвучки перекочевала из "Войны Миров" и "Детей Селены". Но голос диктора подобран очень хорошо — как раз под стать повествовательному стилю аддона (сюжет преподносится как рассказ об операциях 2150 года).

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,5

Качество локализации: 😊😊😊

Картинг Гран-при

Жанр:	Симулятор карта
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids
Издатель в России:	IC
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Любой симулятор карта
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 32Mb(64), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один



Весьма слабый симулятор картинга, описанный нами еще в №47 (8'01) журнала, добрался и до отечественных прилавков. Естественно, в локализованном виде. Переводить в таких играх особо нечего, поэтому и локализация плохой не могла получиться.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 3,5

Качество локализации: 😊😊😊

Король друидов

Жанр:	RTS
Издатель:	Naemimont-Smartcom AD
Разработчик:	Naemimont-Smartcom AD
Издатель в России:	Руссобит-M
Локализация:	Руссобит-M
Похожесть:	Age of Empires
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64Mb(256), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Вот посмотришь со стороны на "Короля друидов" (в оригинале Celtic Kings: Rage of War) — типичнейший клон Age of Empires. Ан нет, разработчики явно попытались сориентироваться! Кстати, именно их перу принадлежит известная у нас стратегия Tzar ("Огнем и мечом"). С первых минут игры чувствуется атмосфера, неплохой сюжет... Дальше — больше. Обычные RTS-баталлии сменяются странствиями нескольких героев. Последние не просто юниты — они постепенно набирают опыт, повышают свой уровень, обучаются новым способностям и т.д. Почти элемент RPG. Сюжет рассказывает о противостоянии галлов и римлян. Цезарь прилагается. Причем сценарий не просто описывается в брифинге, а практически всегда развивается по ходу миссии. Графически игра не сильно отличается от своих собратьев по стану — разве только трехмерный ландшафт да 16-битный цвет. Музыка приятна и хорошо играет на атмосферу. В целом, очень и очень добротная сделанная игра. Настоящий сюрприз. И локализация выполнена на хорошем качественном уровне — "Руссобит" постарался.

Рейтинг: 7,5

Качество локализации:

Легион

Жанр:	Пошаговая стратегия
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Paradox Entertainment AB
Издатель в России:	1C
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Centurion, Sid Meier's Colonization
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 32Mb(64), 16Mb(32) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Весьма любопытная пошаговая стратегия от авторов "Европы" явно затерялась во времени. Графическое исполнение из разряда "в такое мы играли в 93-м" начисто отбивает охоту играть в эту, в общем-то, хорошую игру. И качественной локализацией здесь не поможешь. Подробнее о "Легионе" вы можете прочитать в 9'2002 (прошлом то бишь) номере "Мании".

Рейтинг: 7,5

Качество локализации:



Торговые империи

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	Frog City Software
Издатель в России:	1C
Локализация:	Лозрус
Похожесть:	Transport Tycoon, Imperialism
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(64), 4Mb(16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Достойный преемник Imperialism наконец-таки добрался до полок магазинов в локализованном виде. Поклонникам хороших экономических симуляторов посвящается. Подробное ревью читайте в "Игромании" №11'2001. Локализация не разочарует — тем более что текста в игре немало.

Рейтинг: 7,5

Качество локализации:

Версаль 2: Завещание короля

Жанр:	Почти квест
Издатель:	Cryo Interactive
Разработчик:	Cryo
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Версаль, Египет 1-2, Помпеи и еще много-много "прекрасных" квестов от Cryo
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(64), 4Mb (16) 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

"1C" и "Нивал" продолжают локализовывать игры почившей в бозе фирмы Cryo. "Версаль 2" — еще одна безликая поделка из конвейера бестолковых обучающих "КРИВОИгр". Вряд ли кто-то помнит, но



именно с первого "Версалья" начался лавинообразный поток ужасных квестов этой некогда уважаемой фирмы. Покойся с миром, Cryo. Ну а локализация выполнена на традиционном для данной серии уровне. На хорошем то бишь.

Рейтинг: **Для детей**

Качество локализации:

Даты выхода отечественных локализаций

Дорогие игроки, спешим обрадовать вас! Наши постоянные читатели наверняка заметили, что список отечественных локализаций на страницах нашего журнала растет и ширится от номера к номеру, а даты выхода указываются все более и более точно. За это следует по-

благодарить отечественных локализаторов и издателей, которые предоставили нам эту бесценную информацию на рассмотрение.

Отныне **полная версия** таблицы по отечественным локализациям будет выкладываться **на наш компакт-диск**. Таким обра-

зом, в журнале будет печататься сокращенный список локализаций. В него войдут те игры, которые появились на прилавках магазинов за последний месяц, а также игры, которые должны выйти в ближайшем и, надеемся, светлом будущем.

Сама же таблица, как вы можете видеть, отныне публикуется в нашей недавно образовавшейся подрубке **"Локализации"**. Думается, так значительно удобнее.

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода	Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Chrome	1C	Techland	2002	Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Crime Cities	1C	Techland	2002	Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Bay of the Mutants	1C	Techland	2002	Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Defender of the Crown	1C	Blackstar Interactive	2002	Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002
Highland Warriors	1C	Data Becker	2002	Большое Гонку 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	Revistronic	октябрь
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2002	Осада Авалона I (Siege of Avalon I)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	сентябрь
Icewind Dale 2	1C	Interplay	2002	Осада Авалона II (Siege of Avalon II)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	октябрь
Lion Heart	1C	Interplay	2002	Осада Авалона III (Siege of Avalon III)	snowball.ru/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	ноябрь
Mission Humanity	1C	Techland	2002	1000 years	Акелла	eSOFNET	осень 2002
Operation Flashpoint: Conspiration (Operation Flashpoint: Resistance)	1C	Codemasters	2002	Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	осень 2002
Prisoner of War	1C	Codemasters	2002	Knight Shift	Акелла	Zuxxez Entertainment	зима 2002
Speedway Championships	1C	Techland	2002	World War 2: Panzer Claws (Frontline Attack: War over Europe - Вторая Мировая: стальной кулак)	Акелла	Zuxxez Entertainment	сентябрь
TOCA Race Driver	1C	Codemasters	2002	Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	Zuxxez Entertainment	весна 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2002	Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	1 кв 2003
Xpand Rally	1C	Techland	2002	Дальний Заняг (Far west)	Акелла	JoWood	осень 2002
Прозрак (GAST)	1C	Mindscape	2002	Дикое Небеса (Savage Skies)	Акелла	iRock Interactive	зима 2002
AquaNox: Сумерки Аква (AquaNox)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Massive Development	3 кв 2002	Друзья Воина (Another war)	Акелла	Bohemia Interactive	сентябрь
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Akane Studios	2002	Огустошенье (Devastation)	Акелла	ARUSH Entertainment	зима 2002
Fuel	1C/Nival Interactive	Cryo	2002	Песнь Войны (Blood Aria 2)	Акелла	eSOFNET	сентябрь
Garfield	1C/Nival Interactive	Cryo	2002	Платинус:			
Гегемония (Hegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	Wanadoo	2002	Платинусов Уггеса (Platypus)	Акелла	Kool Dog	сентябрь
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment	2002	Прегвестник (Harbinger)	Акелла	Silverback Entertainment	осень 2002
Salambo	1C/Nival Interactive	Cryo	4 кв 2002	Рыцари Креста (Knights of the Cross)	Акелла	Bohemia Interactive	сентябрь
Ski Park	1C/Nival Interactive	Microids	2002	Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	осень 2002
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids	2002	Скорая Помощь 2 (ER3)	Новый Диск	Legacy Interactive	сентябрь
Автомашин (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development	3 кв 2002	Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	ноябрь
Иерусалим (Jerusalem: The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	Cryo	осень 2002	Airline Tycoon Evolution	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	декабрь
Командир (War Commander)	1C/Nival Interactive	CBV Software Entertainment / Independent Arts	3 кв 2002	Beach Soccer	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	декабрь
Ponan Tappoc 2001	1C/Nival Interactive	Cryo/Carapace	2002	Dino Island	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	сентябрь
Barkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	зима 2002	Expendable	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	ноябрь
Dragon Throne	1C/snowball.ru	Strategy First	осень 2002	Fire Department	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	ноябрь
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	2002	Gore	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	октябрь
Moonmois 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	2002	Gun Metal	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь	Incoming	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	октябрь
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	зима 2002	Inquisition	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	декабрь
Tachyon	1C/snowball.ru	Novalogic	осень 2002	Iron Storm	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	декабрь
Автомобиль по Глазнице	1C/snowball.ru	PAN Vision	3 кв 2002	Join The Band	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	ноябрь
Безумный Маркс (Bandits)	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь	Kaan Barbarian Blade	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	2002
Готика	1C/snowball.ru	Xicat Interactive/Piranha Bytes	октябрь	Micro Commandos	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	сентябрь
День Победы (Hearts of Iron)	1C/snowball.ru	Paradox	декабрь	Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	октябрь
Затерянный Мир 4 (Nations G/SE1002)	1C/snowball.ru	JoWood	сентябрь	Mobile Forces	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	сентябрь
Крестоносцы (Crusader Kings)	1C/snowball.ru	Paradox	декабрь	Off Road Arena	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	октябрь
Отряд "Дельта": Операция "Кикимор"	1C/snowball.ru	Novalogic	сентябрь	Paris City Builder	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	зима 2002
(Delta Force: Task Force Dagger)	1C/snowball.ru	Novalogic	октябрь	Platoon	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	ноябрь
Отряд "Дельта": Операция "Снежный"	1C/snowball.ru	Novalogic	октябрь	Quiss Foot	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	декабрь
(Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	Novalogic	ноябрь	Rage Rally	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	октябрь
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"	1C/snowball.ru	Novalogic	ноябрь	Savage Arena	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Rage	октябрь
(Delta Force: Black Hawk Down)	1C/snowball.ru	Novalogic	ноябрь	Stealth Combat	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	ноябрь
The Elder Scrolls III: Morrowind	1C/Акелла	Bethesda	3 кв 2002	The Curse	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	декабрь
Age of Wonders 2	1C/Позрыс	Take 2 Interactive	2002	The Partners	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Monte Cristo	ноябрь
Civil War	1C/Позрыс	Octagon/Walker Boys Studio	2002	THORAL: No Man in This World	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	ноябрь
Duke Nukem Forever	1C/Позрыс	Take 2/3D Realms	2002	Варвары: Боевой Князь 2 (Warlords Battlecry 2)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Ubi Soft	сентябрь
Farscape	1C/Позрыс	Octagon / Merscom	2002	Зюган: Kybox Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	ноябрь
GI Combat	1C/Позрыс	Take 2/Talonssoft	2002	Лорды Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Microids	октябрь
Hidden and Dangerous II	1C/Позрыс	Take 2/Illusion Softworks	2002	Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Wanadoo	ноябрь
Mafia: the City of Lost Heaven	1C/Позрыс	Take 2/Illusion Softworks	2002	Мир Жюль Верна: Тайна Наумунгса (Jules Verne)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Cryo	сентябрь
Mistmare	1C/Позрыс	Arxel Tribe	2002	Эскадра Смерти (Destroyer Command)	Новый Диск/Megua-Сервис 2000	Ubi Soft	сентябрь
Myth III: The Wolf Age	1C/Позрыс	Take 2/Mumbo Jumbo	2002	Against Rome	Руссоиум-М	JoWood	декабрь
Post Mortem	1C/Позрыс	Microids	2002	Aquanox2	Руссоиум-М	Massive Development	январь 2003
Ranse	1C/Позрыс	Soar	2002	Aquanox Revelation	Руссоиум-М	JoWood	ноябрь
Real War	1C/Позрыс	Octagon/Nival Interactive	2002	Cold Zero	Руссоиум-М	JoWood	декабрь
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Позрыс	Arxel Tribe	2002	Europa 1400 - The Guild	Руссоиум-М	JoWood	октябрь
Tennis Masters Series 2002	1C/Позрыс	Microids	2002	Neverlands	Руссоиум-М	Phenomic	декабрь
Trainz	1C/Позрыс	Arxel Tribe	2002	Secret Ops	Руссоиум-М	Wings	декабрь
White Fear	1C/Позрыс	Microids	2002	VIP	Руссоиум-М	Ubi Soft	сентябрь
Сибирь (Siberia)	1C/Позрыс	Microids	2002	Wildlife Park	Руссоиум-М	JoWood	ноябрь
Безумный Мини Гольф (Crazy Mini Golf)	NMG	Microvalue Aston House	сентябрь	Бэтмен. На Страже Города. (Batman Vengeance)	Руссоиум-М	Ubi Soft	сентябрь
Болоник (Strike)	NMG	Microvalue Aston House	сентябрь	Михаэль Шумахер Мировые Гонки (Michael Schumacher Racing World - Kart 2002)	Руссоиум-М	JoWood	сентябрь
Мир Американских Гонки (Roller Coaster World)	NMG	Microvalue Aston House	сентябрь	Новый Мировой Порядок (New World Order)	Руссоиум-М	P3 Interactive	ноябрь
Сезон Большой Охоты (Big Game Trophy Hunter)	NMG	Microvalue Aston House	сентябрь	Прекрасный Лох Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссоиум-М	JoWood	сентябрь
Безымянная Война (No Name War)	NMG/Megua-Сервис 2000	AMC Creation	октябрь	Промышленный Гигант 2 (Industry Giant 2)	Руссоиум-М	JoWood	ноябрь
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T-Time	ноябрь	Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Руссоиум-М	SilverStyle Entertainment	октябрь
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	зима 2002	Футбольный Менеджер (The Soccer Manager)	Руссоиум-М	JoWood	октябрь
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	ноябрь	Цена Сража (The Sum of All Fears)	Руссоиум-М	Ubi Soft	сентябрь



МИРОВЫЕ ГОНКИ



Handwritten signature of Michael Schumacher



Самые непредсказуемые гонки
от 12 кратного чемпиона мира
Михаэля Шумахера!

У игрока есть возможность принять участие в 3-х абсолютно разных классах гонок и наконец, стать первым и абсолютным чемпионом. Реалистичная физика игры заставит Вас испытать самые острые ощущения!



©2002 JoWood Productions Software AG. ©2002 «Руссобит Пабблишинг». Издатель «Руссобит Пабблишинг».
E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техподдержка: support@russobit-m.ru, (095) 212-27-90.

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Icewind Dale II

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Icewind Dale, Baldur's Gate
Необходимо:	CPU 350MHz, 64Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://icewind2.blackisle.com

Поздравляю вас, господа! Поздравляю с наступлением 28 мая! И пусть событие это, силами работников Interplay и Black Isle, задержалось аж на три месяца — все равно, оно того заслуживает! Ведь вышла вторая часть долгожданной игры Icewind Dale, созданная по актуальной ныне третьей редакции D&D.

О чем это все нам говорит? Да о том, что отважная шестерка персонажей вновь отправляется навстречу приключениям и... Впрочем, не будем забегать вперед. Ведь каждый персонаж из этой шестерки — уникальная личность, с собственными характеристиками и историей. И поэтому обязателен к персональному представлению. Итак...

Явление героев

Лотар. Типичный аазимар — светлая кожа, золотистые глаза и удивительно высокая харизма. Начинал в торговле, о чем напоминает фит (feat) Mercantile Background. Потом стал Паладином Мистры. Из навыков Лотару достались прокачанные Diplomacy и Intimidate, что позволяет ему занимать пост лидера практически в любой группе и по совместительству являться отменным дипломатом.

Глория. Полукровка, зачатая отцом-человеком и матерью-эльфийкой и до конца не признанная ни людьми, ни эльфами. В двенадцать лет, потирая синяки от камней, которыми с криками "бей уродину!" ее закидали бывшие подружки, втайне завидовавшие не по-детски развитой фигуре Глории, она сбежала в горы. Там девушку приютила старуха-отшельница, оказавшаяся опытной волшебницей, которая с радостью передала свои навыки приемной дочери. Глория быстро стала

профессиональной волшебницей, способной достигать высочайшей концентрации в боях и при этом читать заклинания, практически не открывая губ (фиты Combat Casting и Subvocal Casting соответственно).

Тувия. Родом из малочисленных зеленых эльфов (также называемых дикими). Попала в группу по причине отменных боевых качеств. Во-первых, она почти не теряет меткости в закрытых помещениях (фит Precise Shot), удивительно ловко управляет с луком, что позволяет увеличить интенсивность огня (фит Rapid Shot), и, кроме того, мастерски отбивает чужие стрелы (фит Deflect Arrows). А годы, проведенные среди опасностей лесной глуши, научили Тувия быть тихой и скрытной (скилл Hide, прокачанный Великим и Таинственным, плюс врожденная способность расы), что сделало из нее великолепного шпиона и разведчика.

Хендас, профессиональный вор. Помимо отменных воровских навыков, обладает фитом Dash, позволяющим ему быстрее всех убегать от противников.

Вед, монах Старого Ордена. Несмотря на всю свою доброту, он отменный боец, специализирующийся в борьбе голыми руками. Кроме того, половину своей жизни монах провел в странствиях, побывав в самых отдаленных уголках континента и великолепно изучив окружающую природу. Впоследствии Вед не раз выручал своих соратников по партии, заранее предупреждая об осо-

бенностях местной природы и ее обитателях (скилл Wilderness Lore, усиленный фитом Forester).

Урлаг Данки, как и Глория, — полукровка: его отец принадлежал к оркам, а мать была человеком. На этом сходство кончается. Если старуха, воспитывавшая Глорию, хоть и жила отшельницей, но оставалась при этом женщиной интеллигентной и способной дать ученице достойное образование, то воинов племени варваров с далекого севера обучали совсем иным дисциплинам. Интеллект полукорка остался на зачаточном уровне, да и харизма оставляет желать много лучшего. В партии он оказался кем-то вроде ослика из Dungeon Siege: поднятая на заоблачную высоту Strength вкупе с фитом Strong Back позволяет варвару в одиночку унести больше, чем все остальные персонажи вместе взятые.

Вся эта разношерстная компания собралась для того, чтобы отправиться в Долину Ледяного Ветра, где знаменитые Десять Городов подверглись нападению Орды, состояв-

шей из орков, гоблинов и прочей нечисти. Бремен уже пал, а оборона остальных городов держится на последнем издыхании. На клич о помощи уже откликнулись в Neverwinter, послав для усмирения Орды большую армию, но до ее прибытия городам приходится рассчитывать только на свои силы да небольшие кучки наемников вроде нашей.

Действие игры начинается в городе Таргосе, куда приплывает шестерка наших героев. Кстати, пришло время пояснить: те шестеро персонажей, о которых я рассказывал выше, были выдуманы мной — чтобы показать некоторые особенности ролевой системы. У вас все может быть совсем иначе, вплоть до кардинального уменьшения количества героев. Единственное, что запрещено, так это импорт партии из предыдущей части.

Помогая Таргосу защищаться, игрок постепенно понимает, что Орда напала на Десять Городов неспроста — за ее действиями стоят куда более мощные силы.



▲ Девочки — направо, мальчики — налево. Pathfinding, так его разедак!



О паладинах-альтруистах

В целом, Icewind Dale II до боли напоминает своего предшественника — перед нами очередной и характернейший пример “роста вширь”. Основным изменением, которое сразу же бросается в глаза, является применение третьей редакции D&D. Следствием этого стало появление новой расы и подрас вроде орков и

ница с радостью загребет его в карман, да еще и добавки потребует! Безмозглый полуорк во время диалога с важным NPC будет бессмысленно мычать, в то время как харизматичный персонаж с прокачанными Diplomacy и Intimidate не только приведет диалог к самому желаемому для партии результату, но и выведет много полезных сведений, еще и заработав при этом экспы.

В остальном проявляется все тот же “рост вширь”: намного более длинное, чем в первой части, прохождение, 50 новых заклинаний вдобавок к уже существующим, 100 новых предметов. Новые монстры, новые NPC, новые территории (впрочем, придется побывать и в некоторых локациях, знакомых по первой части игры) — список можно продолжать очень долго.



▲ Издалека казалось — бочка. Вблизи выяснилось, что это бомба. И до взрыва всего две секунды... Хитрые орки!

темных эльфов. Добавились и новые классы, такие как монах, варвар и волшебник, а в некоторых старых появилась возможность выбирать нечто вроде специализации: например, паладин волен выбирать между тремя орденами, а маг — между девятью школами. Можно развивать персонажей сразу по нескольким классам (так называемые мультиклассовые персонажи) — слабое здоровье магов, например, лечится парой уровней бойцовского класса. Более того, именно грамотное комбинирование классов у персонажей позволит значительно упростить им жизнь в игре. Несущественной и практически незаметной доработке подверглась система скиллов, а вот нововведенные фиты, напоминающие по принципу действия знаменитые перки из Fallout, заслуживают наивысшей похвалы. Самые интересные из них я описал, когда представлял партию.

Еще одно следствие новой редакции D&D — заметный отыгрыш персонажем своей роли. Например, фанатичный паладин откажется от предложенного вознаграждения, в то время как хитрая волшеб-

Геймплей хоть и носит клеймо “hack’n’slash”, но все же ушел от того простецкого рубилова, которым потчевали нас в Diablo, так же далеко, как чемпионат по фехтованию от дворового боя на деревянных мечах. Сражения носят ярко выраженный тактический характер. Вот пример. Вначале выбираем на карте самую выгодную позицию и шустро двигаем туда свою партию. Потом ставим игру на паузу и отдаем персонажам приказ выстроиться в определенном порядке: лучники сзади, воины посередине, а маги спереди. При приближении противника отдаем магам приказ скастовать боевые заклина-



▲ “Ужасы нашего движка”. Зеленая “паутина” — последствия коврового магического удара.

ния и тут же уступить место воинам, которые и должны принять на себя основной удар противника. Отошедшим в тыл магам приказываем скастовать поддерживающие спеллы на воинов, и так далее. Естественно, не мешает регулярно ставить игру на паузу для оценки сложившейся ситуации и раздачи грамотных приказов. Спешка здесь ни к чему.

Плюс полтора

Следует оговориться — при оценке второй части Icewind Dale были использованы двойные стандарты. В соответствии с ними фанатам системы D&D настоятельно рекомендуется добавить к выставленной оценке полтора балла. Причина такого подхода проста — для фанатов Icewind Dale II является почти идеальной игрой. Одна система фитов, аналогичных перкам из Fallout, чего стоит! Единственное, что портит оценку — это изрядное количество собственных правил, которые несколько “искажают” геймплей. Как заявил один из знатоков системы, “партия, созданная по настоящим правилам третьей редакции, вряд ли долго протянет в Icewind Dale II”.

Но тем же, кто не является фанатом D&D, крайне не рекомендуется баловаться с модифицированием нашего рейтинга. Для них Neverwinter Nights будет куда более предпочтительным вариантом. Виною тому три досадных просчета Black Isle.

Во-первых, графика. Если лоцный движок Aurora (Neverwinter Nights) вправе называться как минимум сегодняшним днем компьютерной графики, то Infinity Engine, ведущий свою родословную от Baldur's Gate, уже давно затерялся в районе позапрошлой недели, где-то между вторником и средой. И если задники он рисует еще ничего, то местные спрайты вкупе с невнятными магическими спецэффектами вызывают лишь усмешку. Великолепная музыка, увы, слабо смягчает негативное впечатление от картинки.

Во-вторых, искусственный интеллект. Он глуп, хотя и пытается казаться умным. Последствия местного pathfinding'a вы можете лицезреть на одном из скриншотов. В бою ваши подопечные иногда никак не реагируют на побои, получаемые от врагов. Стоят себе и думают, какие красивые будут похороны. Противников, как ни странно, подобное не касается. Зато у них есть колдуны, напроочь не помнящие о том, что здесь работает friendly fire.

Наконец, в-третьих, игра сложна для среднестатистического геймера. Слишком просто допустить ошибку при создании партии и потом мучаться всю игру. Слишком сложно привыкнуть к регулярному использованию паузы для раздачи приказов. В Neverwinter Nights играть было намного проще. ■

Дождались?

Фанатам гегустировать в обязательном порядке. Качать скиллы, добавлять фиты и комбинировать получившихся бойцов в партию. Остальным пробовать только после Neverwinter Nights — на десерт.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг
“Ману” 8.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

The Thing

Там, где кончается фильм,
настоящий кошмар еще только начинается.
Промо-ролик The Thing

Кошмар еще только начинается. Нет, друзья, зрители не бегут в ужасе из кинозала, не требуют обратно денег за билеты и не устраивают пикеты у особняка престарелого мистера Карпентера. The Thing, то самое "Нечто", что еще в прошлом веке пугало нас гнусавым дубляжом в прокуренных сумерках мобильного "видеосалона", с триумфом возвращается на плоские экраны дорогих мониторов. Кино? Забудьте про кино. Учебники по основам прикладного сиквелопроизводства сжигаются в пионерских кострах. В окрестных супермаркетах разработчиками "игр по мотивам..." скуплено все банное мыло в комплекте с прочными бельевыми веревками. Американские девелоперы предпочитают стреляться, а создатели с треском провалившегося Final Fantasy: The Movie с самурайским спокойствием натачивают именные катаны. История компьютерных игр спешно переписывается заново, словосочетание "игра по фильму" больше не звучит как страшное проклятье, а "Нечто" снова становится культом. Двадцать лет спустя.

Удивительно, но после второго подряд прохождения The Thing я все еще не знаю, с чего лучше начать рассказ об этой игре. Самое странное то, что она не оставляет о себе целостного впечатления. Из памяти с оглушительной скоростью вылетает грохочущий состав из впечатлений, историй, ощущений и целой вереницы самых возвышенных чувств. Состав проносится из левого уха в правое, а в совершенно пустой голове завывает холодный арктический ветер. Их снова четверо: медик, инженер и двое солдат. Лопасты набирают обороты, вертолет взмывает ввысь, а голос Пэйса выводит из длительного ступора: "Господи Иисусе, да у меня сейчас задница отмерзнет". Злополучный состав подсознательно снова набирает скорость и на полном ходу врежется в подкорку мозга. Терять больше нечего, теперь можно рассказать все о The Thing, лучшем шутере этого года.

Реквием по эпохе

The Thing, если позволите такое примитивное сравнение, — это Half-

Жанр:	3D Action /Adventure
Издатель:	Universal Interactive
Разработчик:	Computer Artworks
Похожесть:	Half-Life, Resident Evil, Project Eden
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, GeForce 2 GTS
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.thethinggames.com



▲ Анализ крови прошел успешно. Одним подозреваемым меньше.



▲ А ведь буквально минуту назад этот горящий мутант был моим лучшим товарищем.

Life нового поколения. Тот Half-Life, которым сам Half-Life уже никогда не сможет стать ввиду ряда вполне очевидных причин. Совокупность лучших жанровых идей пяти последних лет, помноженная на потрясающее графическое оформление и одобренная экзотической приправой киношной лицензии. Вряд ли в ближайшее время вы увидите вереницу аддонов или полчища фанатов, истошно клепающих моды, скины и прочую массовую пургу. The Thing — игра для одного человека.

Киношная основа — одновременно главный плюс и минус проекта. Минус в том, что, прибывая впервые на развалины Outpost-31, вы уже заранее знаете, с чем придется столкнуться. Плюс — вы даже представить не можете, чем все это закончится. Надо отдать должное специалистам из Computer Artworks, они выбрали самый верный путь, по которому только можно было направить сюжет. Не перемалывать в очередной раз историю о бешеной

норвежской лайке и десятке загнанных в жуткую паранойю полярников, а придумать продолжение, по глубочайшему убеждению автора этих строк, в чем-то даже превосходящее оригинал. Случай в игровой индустрии практически беспрецедентный. Что случилось после того, как док МакРеди и громила Чайлдс заперлись в разрушенной хибаре с огнеметом наизготовку, бутылкой скотча на двоих и электронными шахматами? Этот вопрос волновал меня последние лет пятнадцать, и только этим летом я нашел ответ: бутылка была выпита, шахматы сгорели, Чайлдс замерз до смерти, а МакРеди... Впрочем, не будем торопить события.

Возвращаясь к тому, с чего мы начали разговор: как в свое время Half-Life вдруг внезапно выделился из кучи ничем не примечательных шутеров, так и The Thing в первую очередь берет своей необычностью, явным отличием от полчищ 3D Action, выходящих в последние годы.

Главное чудо здешнего дизайна — великолепное сочетание *всего*. Отними у “Нечто” сюжет, второстепенных персонажей, удивительную параноидную атмосферу и замечательные скриптовые сцены — останется лишь один оголтелый экшен, цена которому пять баллов рейтинга народной любви.

И последнее... Похороните, наконец, эпоху Half-Life. Его время закончилось, сегодня у нас разговор про новые ориентиры.

Игра с огнем

Хотя, возможно, поначалу эти ориентиры способны запугать не одного потенциального потребителя. Начать хотя бы с того, что *The Thing* в большей степени является экшеном от третьего лица, чем классическим шутером. В нем есть даже что-то от (свят-свят!) *Tomb Raider*. И хотя наше заэкранное альтер-эго, вояка и циник Джон Блейк не обучен прыгать, цепляться, подтягиваться и стрелять с двух рук, в его арсенале присутствует милейший трюк под названием “автонаводка”. Подождите доставать тухлые помидоры и кричать про “приставочность” — в действительности все не так страшно. Каждый раз, когда на горизонте появляется злобная инопланетная тварь, камера резко отъезжает назад, перспектива изображения меняется, и коротко стриженный затылок Блейка маячит где-то в нижнем углу экрана. Боже, почему разработчики TPS не догадались до этого раньше? Выцеливать каждую вражью особь поодиночке тоже не имеет никакого смысла: как только вокруг супостата замаячит прицел — самое время давить на курок. Всю радость от сбитого “влет” свирепого паучка не передать никакими словами. Ощущения от истребления за пять секунд отряда маленьких злобных мохноглов не получится выплеснуть на бумаге. Что-то новое, что-то доселе не опробованное. Совершенный new experience в собственном соку. Чем и цепляет.

Радость от процесса аннигиляции взрывных органоидов усиливается пропорционально появлению в



▲ В игре иногда попадаются и “боссы”. Вот этот до встречи с нами уже успел закусить десятком-другим норвежцев.

нашем арсенале нового оружия. Автомат, многозарядный дробовик, снайперская винтовка и даже гранатомет. Со временем на смену мерзостным “паучкам”, “ползункам” и “прыгастикам” приходят более серьезные твари, с которым уже не сладишь при помощи заурядных солдатских трещоток. Помните, что говорил МакРеди в фильме? “Нечто” можно убить только одним способом — сжечь. Обратить в пепел. Усиленный армейский огнемет — вот настоящий король сегодняшнего шоу. Нет ничего приятнее, чем зрелище корчащегося в огне мутанта и густого черного дыма, поднимающегося над бездыханной тушкой.

У огнемета есть и другое применение — направив огненную струю в пол, можно подобно герою известного кинобоевика “Вий” окружить себя кольцом огня, за которое не сунется ни одна нечисть. С выходом на

поле главных форвардов противника — огромных органических мясных туш с торчащими во все стороны недопереваренными конечностями полярников — бои приобретают затяжной позиционный характер. Для ритуальных плясок вокруг эдакой кусающейся туши злополучное “автонаведение” приходится как нельзя кстати. Обстрелять нечисть из автомата, перебить десяток-другой отвалившихся и внезапно оживших кусков неживой плоти, опрыскивая потолок и стены горящим напалмом, заманить гнусную тварь в угол, а затем подойти и хорошенько прожарить до золотистой корочки. И все это за каких-то десять секунд. Правильное приготовление барбекю из инопланетных захватчиков требует немалой сноровки и настоящего повара искусства... Впрочем, для совсем уж слабых духом разработчики предусмотрели зажигательные гранаты и газовую горелку.

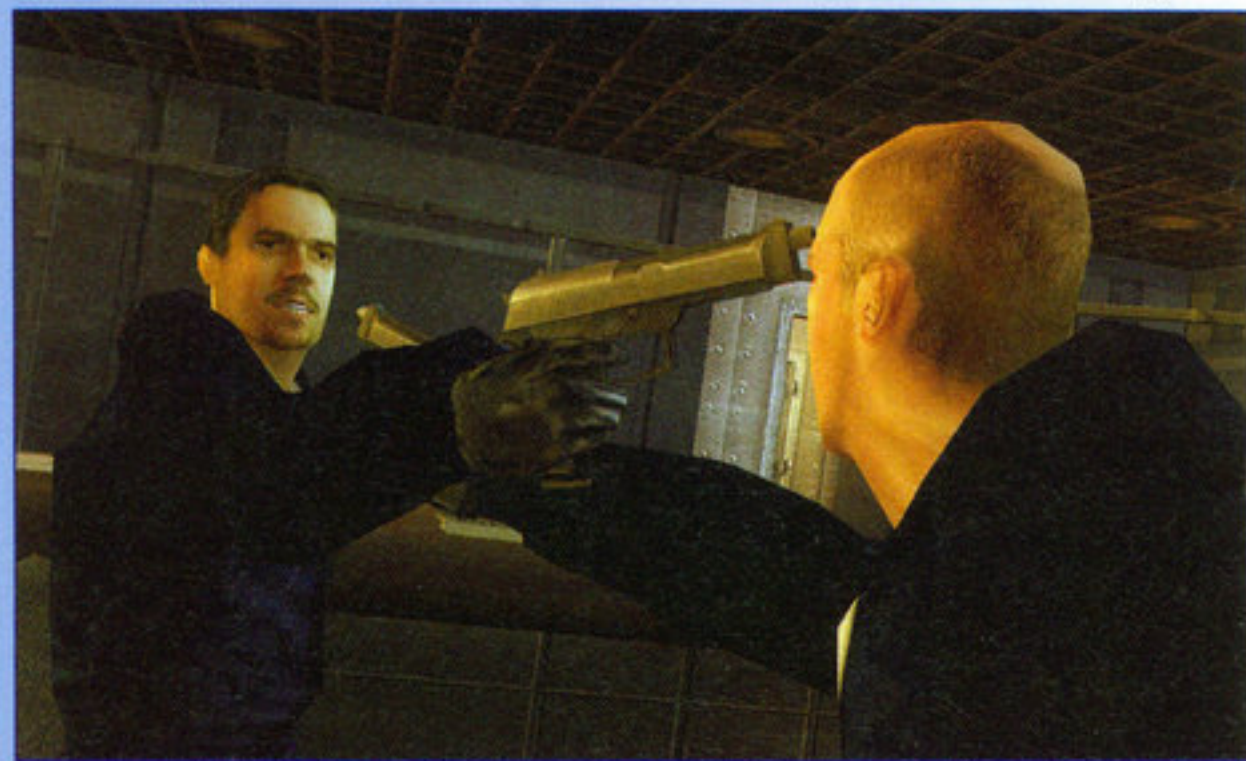
Сердца четырех

Идея компьютерных напарников, NPC, которые движутся бок о бок с главным героем, витает в атмосфере так давно, что говорить о конкретных примерах почти не имеет смысла. Они были тупы, как в *Daikatana*, они были изобретательны, как в *Project Eden*, они, наконец, были просто массовой, как в *Medal of Honor*... Но никогда до *The Thing* компьютерные коллеги не были настоящими людьми.

За поведением наших электронных друзей просто приятно наблюдать. Они нервничают, паникуют, ловко стреляют из любого вида ору-

жия, чинят сгоревшую электронику, латают рваные раны и бесконечно нудят о холоде, о страхе, о своих нехороших предчувствиях: “мы все умрем на этой чертовой станции!”. Самые впечатлительные NPC при виде очередного растерзанного полярного тела с характерным “хлюпом” опустошают желудок, начинают мелко трястись или с сатанинским хохотом палить во все подряд. “Ты глянь, прямо как люди”, — сказал один из моих знакомых, ставший свидетелем сцены, во время которой мои верные есаулы побросали автоматы и с воплями побежали от надвигающегося из-за поворота “нечто”, общими габаритами и фигурой похожего на оживший спортивный тренажер “Здоровье”.

Незабываемую остроту ощущениям придает еще и тот факт, что “нечто” может незаметно поселиться в телах ваших друзей и сидеть там довольно долгое время, не подавая признаков. Вот Коллинз — он выглядит как человек, ходит как человек, держит в руках пистолет и тихонько причитает при виде очередного раздраченного трупа. Как человек. На самом деле где-то в глубине его тела уже давно зреет “не-



▲ Инженеры нервничают. Никому не хочется превращаться в “нечто” раньше товарища.





▲ Чем меньше тварь, тем больше от нее проблем.

что". Он долгое время в строю, он бок о бок с вами расстреливал стайки светлых арахноидов, шептал "отче наш" в залитой кровью комнате и что-то ныл на морозе про отмерзшую задницу. Но вот в один прекрасный момент он вдруг падает на пол, агонически трясется и прямо на глазах удивленной публики превращается в истекающего слюной брандашмыга. Несколько вспышек огнемета — и все. То, что когда-то было Коллинзом, превратилось теперь в кучку смрадного пепла. Нам нужен новый инженер.

Строго говоря, все члены команды Блейка разделяются на группы по роду деятельности — инженеры, медики и солдаты. Такая профориентация, впрочем, не мешает иному хирургу преспокойно поджаривать недругов в ближнем бою или ловко строчить из автомата. Слаженность всех совместных действий зиждется на одном неприметном параметре — личном доверии. Подойдите к трясущемуся в углу геофизику, погладьте по головке, подарите аптечку и отдайте один из своих пистолетов — "доверие" вырастет прямо на глазах. Суровые законы осажденной полярной станции: с оружием в руках даже самый нервный NPC становится заметно спокойнее.

Впрочем, у некоторых индивидуумов настолько развита танатофобия, что они успокаиваются только после контрольного анализа крови. Все в точности как в фильме: только на этот раз роль раскаленной проволоки играет шприц, а подопытным чаще всего становится сам Блейк. Один укольчик, раз — и готово, вот видишь, во мне "нечто" не сидит, ус-

покойся, пойдем дальше. Однако есть еще и последний метод воздействия. Если вас воротит от любых проявлений сюсюканья с подручными, можно пойти и на радикальные меры: приставьте к голове подопытного пистолет, и он как будет слушаться вас как миленький. Только, умоляю, после этого лишний раз не поворачивайтесь к нему спиной. Компьютерные людишки не прощают обид...

Странно, но к некоторым оловянным солдатикам, которым и по сюжету положено-то починить энергетический щиток да щелкнуть парой тумблеров, привязываешься, как к настоящим людям. Такого чувства виртуального товарищеского локтя не было еще ни в одном шутере. Браво, Computer Artworks. Мы аплодируем.

Характерный штришок, довершающий всю картину, — во время приключений в Антарктике вы ни разу не встретите персонажей с одинаковой текстурой лица. А чтобы не навеять печальных мыслей о клонировании, многочисленный спецназ, что появляется на поздних стадиях игры, предусмотрительно прячет фейс за противогазами.

Три компонента и три составные части

Авторы проекта явно не поскупились на гонорары тому метафорическому человеку-с-хлыстом, который контролировал работу программистов во время всего периода разработки. Помните печальную участь скриптовых сцен всех без исключения видных шутеров послед-

ней пары лет? То и дело прерывающие повествование кинематографические вставки, приятные сюрпризы в виде сцен скриптового насилия, осыпающихся балок и самопроизвольно разлетающихся стекол отчаянно радовали первые два-три уровня. Со временем вся зрелищность плавно сходилась на нет, оставляя лишь гнусную жвачку нескончаемого и местами весьма занудного геймплея.

The Thing не теряет темпа даже на последних уровнях. Скорее наоборот — чем ближе к концу, тем более напряженным и драматичным выглядит действо. Даже если вы оказываетесь в комнате, где уже по определению не может произойти ничего страшного, вдруг... взрывается компьютер. Или лопаются лабораторная колба. Или в самый напряженный момент откуда-то сверху на голову сваливается чье-то недооцененное тело... Многие сотни маленьких операторских ходов задают

тон, формируют уникальную атмосферу. Даже такое обыденное действие, как починка вышедшего из строя электрошита, превращается в маленький перформанс. Блейк убирает оружие (вы чувствуете, чувствуете?! без пушки в руках вам уже становится слегка жутковато), приставляется возле искрящейся проводки, камера резко меняет позицию и крупным планом показывает суровое солдатское лицо, а заодно и ту часть комнаты, что осталась за суровой солдатской спиной. Внизу экрана медленно бежит полоска готовности, резкий электрический треск давит на психику. Уже подсознательно ожидаешь, что за спиной вот-вот вырастет чья-то злобная тень, и... ничего не происходит. Зато понервничали.

Любая неинтерактивная заставка поставлена с настоящим режиссерским размахом. Разрекламированный Emotion Engine эксплуатируется по полной программе. Герои корчат забавные рожицы, испуганно хлопают глазами, нордически ухмыляются или натурально скалят зубы. Невидимый оператор профессионально меняет углы обзора камеры, крупный план сменяется панорамой, наезд, откат, драматический разворот, резкий аккорд... и вот гидрофизик Пирс уже лежит в луже крови. Не дожидаясь прихода "нечто", он только что разнес себе череп метким выстрелом... Сцена, достойная Голливуда.

А где Голливуд, там обязательно жди нашествия клише. Так получилось и в The Thing: по всем законам жанра ровно к середине игры Блейка загонят в темное помещение, усыпят газом и в крайне избитом состоянии оставят где-то "на секретной базе" совершенно без оружия и дальнейших инструкций к действию. С этого момента игра делает разворот ровно на сто восемьдесят градусов. Инопланетное "нечто" из главного врага переходит в разряд массовки, а на первый план выходят вполне конкретные люди в серой униформе, с масками-противогазами и боевыми огнеметами. Военные, как всегда, ничего не объясняют — они замечают следы, взрывают



▲ "Если хочешь сделать что-то хорошо — сделай это сам". Сразу после этих слов парень пустит себе пулю в висок.

склады и уничтожают свидетелей. Антарктида становится весьма горячим местом, на воздух взлетают целые полярные поселения, рушатся метеорологические станции, а люди с нашивками жгут огнем всех, кто не носит камуфляж. И это еще одно потрясающее свойство *The Thing* — из игры-ужастика, призванной пугать длинными тенями и тихими шорохами, она в один момент превращается в глубокую психологическую драму, а потом перерождается в brutalный боевик с десятком взрывов и сотней трупов. Три компонента и три составные части: убери любую из них, и блеск померкнет, игра развалится, как карточный домик.

Понять умом

Умом понимаешь, что напоследок было бы неплохо рассказать о графике и прочих визуальных вкусностях. Но... сознание требует совершенно других историй. *The Thing* — не игра полигонов, плоскостей и динамического цветного освещения, не игра бликов, скользящих по кривым поверхностям. Хотя и то, и другое, и даже пятое в ней, безусловно, присутствует и выглядит на твердое "отл". Анимация людей вызывает искреннее уважение, прорисовка пузырящихся кровяными прожилками текстур самих "нечт" — полный восторг. "Нечто" не идентифицируется и плохо делится на подвиды — так и должно быть. И пускай кое-где тусклое освещение, и уровни не особо балуют разнообразием архитектуры... Пусть — действие все-таки происходит в Антарктиде, а там уж точно не место готическим дворцам и богатым интерьерам. Но, опять же, дело здесь вовсе не в этом. Графические красоты вторичны, ибо *The Thing* — игра эмоций, ощущений, настоящих животных инстинктов и корнящихся глубоко в подсознании страхов. Некоторые эпизоды сродни маленьким потрясениям. Они как пятно от яркой фотовспышки — надолго застревают перед глазами и надежно отпечатываются в матрице перепуганных нейронов.

Приглушенные отблески аварийного освещения, распотрошенные тела и разбитые стекла про-



▲ Три ствола — это все-таки больше, чем два, даже если эти два — элита спецназа.

зрачных перегородок... Огромное окно с хрустом разлетается на куски, и в уши вонзается жутковатый свист арктической вьюги. Они бегут прямо из метели, влетают в окно, набрасываются на дока, стучат когтистыми лапками по деревянному полу и пронзительно визжат, разнесенные на куски разрывным снарядом. В припадке безумия Коллинз выпускает длинные очереди по расположенным на столах компьютерам. Испуганный док пытается вылезти в окно, попадает под пулю и оказывается где-то на улице. Они все идут, идут... Все прекращается так же, как и начиналось. Съехавший с катушек Коллинз трясется в углу, сквозь завывания ветра еще слышно, как кто-то в пурге с удовольствием чавкает доком. В магазине осталось четыре патрона, вы пытаетесь подобрать с пола чей-то пистолет, как в этот момент за тонкой стеной отчетливо раздается глухой топот. В соседней комнате

кто-то ходит. Кто-то! Ходит! В соседней комнате...aaa-aaa-aaa-aaa!

Кстати говоря, рассказ Джона Кемпбелла, по которому в далеком 1982 году был снят оригинальный фильм, назывался именно "Who goes there?" А действительно, who? Что же это за невидимый "кто-то", который заставляет вздрагивать от каждой промелькнувшей на стене тени, случайного скрипа прогнувшейся балки, и держать возле компьютера концентрированный экстракт вальерианы? То, что делает *The Thing* гениальной игрой, не поддается разумному описанию. Это эмоции, подсознательные страхи и фобии. Атмосфера страшного одиночества, чувства крысы, загнанной в свой последний угол. Такого в компьютерных играх не было еще никогда.

Союз двух Джонов — Кемпбелла и Карпентера — двадцать лет назад породил культовое кино. В 2002 году "Нечто" воскресло в ипостаси культовой (а вы до сих пор сомневаетесь?) компьютерной игры. Безусловно, *The Thing* не лишен недостатков. Но почти каждому обидному изъяну находится свое логическое объяснение. Первый и главнейший — сугубо приставочная система сохранения, порожденная мультиплатформенностью игры (PC, PS2, Xbox). Чтобы записать текущую ситуацию, нужно, как в каком-нибудь *Resident Evil*, обнаружить специальный магнитофон. Но с другой стороны, когда вы лишаетесь savegame'а, главного супероружия манчкина, то волей-неволей учитесь осторожности и куда острее начинаете воспринимать

опасность ситуации. Непросто обстоит дело и с режимами стрельбы: переключившись на вид от первого лица, Блейк моментально теряет способность двигаться... зато обретает практически снайперскую точность. Три выстрела — три трупа, главное — выбрать удобную позицию. Не слишком удобным оказался интерфейс управления нашими подручными. Но его отлично дублирует внутренняя система иконок "моментального действия"... Каждый подлый апперкот рецензента *The Thing* парирует мощным блоком. Настоящий бойцовский характер. В наше время на это мало кто способен. ■

Дождались?

The Thing — долгожданное второе дыхание жанра трехмерных шутеров. Возможно, даже начало новой эпохи.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг
"Маньяки" 9.0



▲ У техника явное расстройство желудка. Это нервное.

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

MAFIA:

The City Of Lost Heaven

Если кто-нибудь по какой бы то ни было причине выдает имена членов организации, он может быть убит кем угодно и когда угодно; месть распространяется не только на него, но и на всю его семью.

Из кодекса чести мафии

В семье Max Payne и GTA III появилась прехорошенькая дочурка. Она не очень похожа на родителей, но имя они выбирали от души. Скажи, дитя, как тебя зовут? Из какой сицилийской жары ты прилетела в нашу промозглую осень? Чем ты, черноокая, хочешь покорить суровое русское сердце? Поворачивается и прикладывает палец к губам. "Тссс...", — подмигивая, едва слышным шепотом, — "не забывай про омерту..."

Том

У Тома было трудное детство. А также отрочество и юность. И толь-

ко он взял в руки свою взрослую жизнь, как та, извернувшись, ловко плюнула ему в глаз. Неожиданно для себя Томми сменил профессию — из таксиста стал гангстером. Дон Сальери принял его в Семью без лишних сантиментов, но в целом дружелюбно. Быть в мафии — это не так уж плохо, решил Том, получив новую машину. И поначалу было и в самом деле не так уж плохо...

Город

У этого города странное название. Кто-то назвал его "Город потертых небес". На самом деле небеса никуда не терялись — они все

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Illusion Softworks
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Max Payne, GTA III, Hitman: Silent Assassin
Необходимо:	CPU 500MHz, 96Mb, Riva TNT 2
Желательно:	CPU 1,5GHz, 256Mb, GeForce 4
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Три
Сайт игры:	www.mafia-game.com



▲ Погони со стрельбой: томми-ган в окно, прямой наводкой по водителю. За рулем грузовичка я пытаюсь уйти с грузом спиртного.

время над головой. Сам город громоздкий и неуклюжий, но он притягивает. Засасывает, как бездна. Как гигантский спрут, он тянет серые щупальца дорог во все стороны. Его тело разрезано широкими каналами, в которых плещется морская вода. Там, на дне каналов, сокрыто много тайн. Те, кто их знал, молча стоят на дне, ногами в тазах с застывшим цементом. Вероятно, они больше никому ничего не расскажут. Я проезжаю над водой по мосту Джулиани и ничего такого не слышу. Может, это потому, что обычно я еду очень быстро. Мне некогда прислушиваться.

Днем город полон звуков и запахов. Хотя главный запах один — бензиновой гари. Потому что здесь полно машин, везде машины. Кому-то это нравится, кому-то нет. Мне нравится. Мои легкие привыкли дышать особым воздухом. Хотя за городом атмосфера чище, но там ты не чувствуешь огромной мощи этого организма. Ты не чувствуешь связи. Просто едешь себе — по сторонам фермы и деревья. Или виллы миллионеров. Все это одинаково скучно. Поэтому мне не очень нравится, когда надо ехать за город. Я предпочитаю улицы, переулки и мостовые. Над тобой по железнному мосту про-

носятся синие вагончики метро, ты обгоняешь красные трамваи, иногда, смеха ради, или если рядом полиция, а тебе не нужны проблемы, — стоишь вместе со всеми и ждешь светофора, и даже когда у тебя перед носом поднимаются крылья развального моста — это здорово. Все время видно — город живет, пульсируя всеми сосудами. Но это днем. А ночью он дремлет, приоткрыв желтые глаза фонарей. Он хочет видеть все, что в нем происходит. Даже ночью, когда улицы почти пусты. Ему обязательно надо знать.

Еще тут много женщин. Женщины все вроде разные, хотя скроены по одной мерке. Стройные и красивые, они гуляют по тротуарам, соблазнительно виляя бедрами. Это очень заметно, если неторопливо ехать вдоль бордюра. Мужчины здесь тоже есть, но меня они в таком смысле не интересуют. Это либо горожане, годные лишь на то, чтобы лезть под колеса, либо враги. Враги, одетые в синюю форму, — это полицейские. Впрочем, пока ты никого не трогаешь и не превышаешь скорость, ты им не враг. Но стоит им заметить, как ты прешь на красный свет или сбиваешь пешехода, они тут же пускаются в погоню. Нет, для начала они требуют остановиться и заплатить штраф — но я неплохо управляюсь с рулем и педалями, ясно? Хотя иногда лучше заплатить. Это если я еду на важное дело. Лучше тогда с ними не связываться, а то поднимут на уши всех своих и начнут сочинять мне хвост всей компанией. Я-то уйду, конечно, но тех, кто по тротуарам гуляет, — их жалко иногда. Им с тротуаров никуда не деться.

А мне в этом большом городе можно все.

Сценарий

Попад в мафию, нельзя из нее уйти. Это не предусмотрено кодексом. Начав играть в *Mafia*, нельзя просто так из нее выйти. Это не предусмотрено разработчиками. Где-то в *Gathering of Developers* сидят драгдилеры, а в *Illusion Softworks* — изобретатели и производители наркотиков. Чертовски удачно склеив хрупкие атомы идей в витую молекулу игры, они теперь впрыскивают нам в кровь это новое, доселе невиданное вещество. Те из моих знакомых, кто соприкоснулся с наркотиком, смогли избавиться от зависимости не раньше, чем впитали в себя его до конца. И тогда, счастливые, вновь вернулись в реальность.

В *Mafia* великолепно все: город, машины, полицейские, гангстеры, их пушки, их разговоры, их дела, друзья и женщины. Но прежде всего — великолепен сюжет. Или, скорее, не сюжет, а сценарий. *Mafia* похожа на фильм больше, чем любая из прежде виденных мной игр. Это, если хотите, интерактивная лента про гангстеров. Америка, 30-е, сухой



▲ Объявив всеобщую тревогу, полиция выстраивает кордоны на моем пути.

закон, великая депрессия; черные кадиллаки, белые бьюики, итальянские бары, дорогие костюмы, толстая сигара, шляпа с загнутыми полями; бейсбольная бита или томми-ган, погоня, изрешеченное пулями лобовое стекло, мертвый водитель, кровь повсюду, страшные бойни бутлегеров — пленка пропитана густым раствором из традиционных для фильма компонентов, но тут, в игре, они придают картинке невероятную глубину, четкость и выразительность. И свежесть, первозданную свежесть шедевра, только что вышедшего из рук мастера.

В этой истории есть место всему, что мы привыкли видеть в хорошем фильме: крепкой дружбе, внезапной любви, подлому предательству и кровавой мести, и верной в силу своей простоты жизненной философии — если ты в мафии, тебе лучше забыть про искренние чувства и простые радости. Но любимая женщина называет Тома «хорошим плохим парнем», и это неспроста: в душе парня все время идет борьба между собственной мерой вещей и тем, что навязала мафия. Где-то глубоко внутри у него клокочет вулкан — рано или поздно пробку застывшей породы вышибет, и лава прорвется наружу...

Работа

Из своей комнаты позади бара дон Сальери выходит только по большим праздникам. Все остальное время он сидит там и управляет делами Семьи. Управление состоит в том, что дон строит планы и раздает задания. Попыхивая сигарой, он сообщает, что завтра будут городские

гонки, а сегодня ночью — самое время перегнать лучшую в мире гоночную машину в гараж умельца, который немного подпортит ей двигатель и таким образом исключит ее из числа претендентов на главный приз. И Том мчит по ночным улицам со скоростью восемьдесят миль в час, поминутно рискуя впечататься в столб и разбить единственный экземпляр дорожной спортивной тачки, — надо уложиться в жалкие несколько минут да к тому же не нарваться на полицию. Чуть не поседев от напряжения, Том выполняет миссию, а наутро его ждет сюрприз — боссы решили, что... Впрочем, не стоит. Да, я хочу вас заинтриговать, а главное — не вижу смысла грубо вмешиваться в тонкое взаимодействие с игрой. Пройдите через это сами.

Не знаю, что думает о своей работе Том, но мне она нравится. Разработчики не дают скучать: в игре нет ни одной(!) миссии, которая повторяла бы предыдущую. Казалось бы, рутинная работа мафиози — собрать дань, украсть документы, отвезти босса в ресторан, доставить товар, пристрелить политика, убить конкурента — становится бесконечно увлекательной за счет космического разнообразия деталей. Томми ожидают погони со стрельбой, неожиданные атаки врагов, жестокие перестрелки с полицейскими, кровь на рубашке друга, ночь с любимой и краткая, но проникновенная беседа со священником о Боге и смысле жизни тех, у кого ее пришлось отнять... Игра дышит за счет отлично сочиненных и к месту прописанных скриптов, вставок на движке и стилистически безу-

пречных диалогов. Подуставший от бандитской жизни Том рассуждает с коллегой Полли: «Что я буду говорить жене о своей работе? Дорогая, как дела? Да? У меня тоже неплохо — сегодня вот десятерых положил». И пусть сценарий держит нас в тисках заранее предуготовленной судьбы и дизайнерской воли — все настолько здорово воплощено, что о так называемой «свободе действий» и думать не хочется. Повторюсь: мы смотрим ленту, в которой нам отведена главная роль — только и всего. Только и всего?

Черт побери, в моей жизни такое происходит впервые!

Погоня

Mafia была бы совсем другой игрой, если бы не ее машины. В распоряжении Тома гараж Семьи, где от миссии к миссии появляются все более дорогие модели — некоторые из них он угоняет сам, с другими знакомит его Ральф, механик на службе у дон Сальери. В распоряжении Тома весь город, по транспортным артериям которого течет непрерывный поток самых разнообразных авто — от невзрачных машин таксистов до шикарных Thor 810 Phaeton и V8 Thunder. Когда Том встает посреди дороги, водители из вежливости останавливаются. И один из них, обладатель лучшей тачки, по настоятельной просьбе Тома идет проветриться, а Том деловито усаживается за руль и быстро трогается с места — а то бывший хозяин, чего доброго, начнет еще от обиды махать дубиной или дурацким своим пистолетиком.

В игре 60(!) моделей совершенно



▲ Люди дона Морелло расстреливают ресторан, где обедаем мы с боссом.



▲ На этом шикарном пароходе известный политик справляет свой последний день рождения.



▲ Конкуренты безжалостно уничтожают наших партнеров по бизнесу. В Mafia исключительно сильные и драматичные скриптовые сцены.

разных машин. Сама по себе цифра стоит аплодисментов. А вот то, что поведение каждого автомобиля проработано по целой уйме параметров, среди которых ускорение, максимальное количество оборотов, распределение массы по осям, тип подвески, коэффициент трения, — достойно как минимум салюта баллистическими ракетами. Это, конечно, все слова, но я проверял на деле: две, казалось бы, близкие по классу модели могут кардинально различаться в поведении на дороге, не говоря уже о таких очевидных вещах, как скорость и устойчивость к повреждениям. Даже тормозной путь при одинаковой скорости будет разным — он зависит от шин, массы автомобиля и типа поверхности. Разработчики честно признаются, что брали пример с Gran Turismo — лучшей, по

их мнению, "автомобильной" игры.

В Mafia можно устраивать великолепные погони. Ты превышаешь городскую лимит скорости под носом у полицейского, и он садится тебе на хвост. Уходить от него по узким переулкам и извилистым участкам дорог — одно удовольствие. Бампером ты сшибаешь дорожные знаки, телефонные будки и пожарные колонки, из которых начинают бить упругие фонтаны воды. Прохожие в панике разбегаются с тротуара, но кто-то из них недостаточно ловок. Резкие повороты, заносы, выбитые фары и смятые бамперы встречных машин, головокружительные кульбиты на асфальте и в воздухе, смачный запах горелых покрышек, хаос и разрушение за спиной, невинный город впереди. Полиция, надо отдать ей должное, уп-

ряма как стая голодных волков, да и с вождением управляется дай боже. Адреналин хлещет как топливо из пробитого бака, когда два авто с гербами муниципалитета зажимают тебя слева и справа, а третье отрезает путь спереди. Руки за спину, наручники на запястья, носом в землю — провал миссии. Но чаще — сатанинский хохот, когда тебе удастся воткнуть полицейскую машину бампером в столб, а другую вывести на встречную полосу и уйти вбок за мгновение до того, как она вклинится в плотный автомобильный поток и сшибется лоб в лоб с каким-нибудь незадачливым таксистом. Ты один против целого города — и это незабываемое, пьянящее чувство войны и свободы. Где-то на Пятой авеню образовалась пробка из десяти сбившихся в кучу покореженных остовов, а ты гордо выезжаешь на мост, постепенно снижая скорость. Наручники вверх экрана, обозначающие повышенный интерес полиции, постепенно тают, и через минуту ты снова обычный гражданин, мирно катящийся по улицам на слегка разве что помятом желтом "Фазтоне".

Музыка

Достоверная, вполне пригодная для дыхания атмосфера 30-х воссоздается не только благодаря блестящему дизайну зданий, улиц, каналов и мостов, но и посредством звука и музыки. Саундтрек "Мафии" совершенно, как это сейчас говорят, аутентичен. Записи пожаловали на дорожку компакта прямиком со старых граммофонных пластинок с черно-белыми обложками. В самом разгаре свингомания, из динамиков доносится веселенький буги-вуги, в каких-то миссиях царит джаз или популярные теноры сладко поют о некоем дельце с партнерами или томноглазой брюнетке — и под эту музыкальную расслабуху ты едешь по мостовой в сверкающей тачке, или палишь из кольта по наглым тыквам молодцов дона Морелло, или бьешь кого-то по мозжечку бейсбольной битой, или — ах! — провожаешь домой девушку. Музыка несется нежными волнами, она окутывает тебя мягким звучанием, и ты все больше веришь в этот город и в мафию — слушая, как вопят испуганные служащие отеля и отчаянно голосит раненый официант, пока его не пристрелят, и щелкают хлыстами револьверные выстрелы, и врезаются в ушные перепонки хлопки шотгана. А потом — гудки клаксона, рокот набирающего обороты мотора и спокойная поездка в чайна-таун под беззаботные переливы сакса... Жизнь удивительно хороша!

Движок

Illusion Softworks создали очень технологичную игру. Движок Mafia

безупречно работает на среднем по сегодняшним меркам компьютере, слегка разве что подтормаживая в очень оживленных и масштабных сценах — когда, к примеру, ему приходится выдавать на экран десять машин за раз. И на всех капотах играют блики, и город залит солнцем, и гуляют по тротуарам многочисленные прохожие, и от фигур, машин, деревьев, бочек и столбов на землю падают тени... Да, можно поставить движку в упрек скудную мимику лиц, некоторую грубоватость моделей и то, что своими лопатообразными руками они неестественно держат сигары и копаются в замках машин, целиком погрузив кисти в железо. Но помните о масштабах! В любой момент времени в вашем распоряжении целый огромный мегаполис — не желаете ли прокатиться от Оквуда до мэрии без малейших подзагрузок? Не изволите ли выйти из авто и дать по морде прохожему? А может, планируете пострелять по стеклам проезжающих мимо машин или полюбоваться плеском воды в каналах? Пожалуйста — город никуда не уйдет и не станет завешиваться черным полотнищем с надписью "loading".



Жизнь продолжается, она такая же, как и прежде, — но теперь в ней есть красавица Mafia. Она собирает награды и берет первые места по всем западным игровым сайтам. Пока не поздно, делайте ей предложение. Долго вместе не проживете, но ваш медовый месяц будет крайне насыщенным. Ну, а как освободитесь — съездите на Сицилию. Там, как-никак, остались все ее корни. ■

Дождались?

Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, великолепное исполнение. У "Мафии" на руках четыре туза, которые невозможно побить.

100% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг
"Мафии" 9.5



Вы попали в сериал “Скорая помощь”. Лучшие сюжеты!

Все события протекают в реальном времени. После прохождения курса молодого врача придется попрактиковаться в лечении стонущих, покалеченных и уже не очень живых пациентов. Прежде чем вы научитесь лечить галлюцинации, ножевые ранения, последствия удара током и патологии беременности, ваш путь пройдет по трупам. Можно воспользоваться подсказкой, а можно методом болезненного тыка. Только не применяйте дефибриллятор к больным гриппом, а то, когда они очнутся, лечить придется уже вас.

- * 50 тяжелых случаев из реальной жизни
- * Весь арсенал медицинских инструментов и оборудования
- * 3 уровня сложности
- * Подробный медицинский справочник (для тех, кому больше нравится быть врачом, а не гробовщиком)
- * Постоянное наблюдение главврача за проявлением ваших садистских наклонностей

Рекомендуется для интересующихся медициной и маньяков!

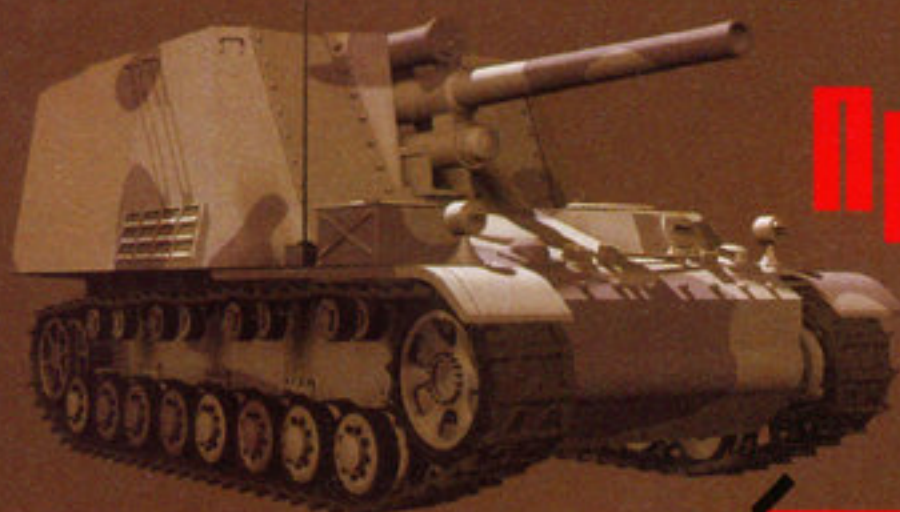
**СКОРАЯ
ПОМОЩЬ 2**

Li
LEGACY
INTERACTIVE

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru

© 2002 Legacy Interactive. Все права защищены. Название и логотип Legacy Interactive являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Legacy Interactive. Исключительные права на издание и распространение русскоязычной версии игры принадлежат ЗАО “Новый Диск”. По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве - бесплатно.

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)



Противостояние IV (Sudden Strike 2)



Признаюсь, я приступал к статье по "Противостоянию IV" с некоторым душевным волнением. С одной стороны, долг рецензента — быть объективным и беспристрастным. С другой — как можно беспристрастно относиться к игре, когда на ее коробке красуется цитата не откуда-нибудь, а из 7-го номера "Игромании": "...Вторая Мировая Игра на тему Второй Мировой Войны... Непременный осенний хит." Пришлось восстанавливать утерянное спокойствие упражнениями цигун и ударными дозами глицина. Придя немного в себя, наскоро придумал для себя нехитрую мантру: "Если что — врежу по полной программе". И сразу почувствовал себя лучше.

Первый Sudden Strike стал если не откровением, то уж по крайней мере глотком свежего воздуха в довольно-таки застойном мире RTS. Игра была действительно "стратегией в реальном времени", но без большинства пороков, присущих играм этого жанра. Разработчики из Fireglow позволили игроку отрешиться от утомительного менеджмента ресурсов и напрямую заняться тактикой. Разумеется, подобная игра рано или поздно была обязана обзавестись сиквелом. И вот — два года спустя выходит Sudden Strike 2. Правда, в графическом отношении продолжение практически не отличается от оригинала, и таким образом пре-

Жанр:	RTS
Разработчик:	Fireglow
Издатель:	CDV
Издатель в России:	Руссобит-М
Локализация:	Руссобит-М
Похожесть:	Sudden Strike
Необходимо:	CPU 333MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Желательно:	CPU 500MHz, 128Mb, 16 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.suddenstrike2.de

красно иллюстрирует выражение "еще больше того же самого".

Больше всего

Первое и самое большое изменение — появление новой стороны, японцев. Пять воюющих сторон — СССР, Германия, Япония, США и Великобритания, пять кампаний, по одной за каждую сторону; плюс — одиночные миссии россыпью, в том числе пара учебных. Кампании по мере сил стремятся воспроизвести реальные исторические события: в случае СССР и Германии — восточный фронт, янки и японцы сражаются на Тихом океане, ну а британцам досталась Нормандия.

Похвальное стремление добиться исторической достоверности привело к тому, что ни одна из кампаний не похожа на другую. Так, при игре за Германию на нашей стороне солидное превосходство в тяжелой технике, что значительно облегчает прохождение; с другой

стороны, японская кампания встречает нас лишь несколькими группами пехотинцев, что только добавляет остроты. Пустячок, а приятно.

После выхода первой части авторов Sudden Strike часто упрекали в том, что миссии в кампании практически не связаны друг с другом, и поэтому не происходит столь желанного "погружения" и вживания в роль полководца. Разработчики учли замечания: теперь каждая миссия кампании представляет собой кусочек большой операции; сами миссии достаточно разнообразны, и в каждой присутствует несколько заданий. В этом отношении геймплей "Противостояния IV" сохранил все то хорошее, что было в Sudden Strike, — миссии хорошо продуманы, и для их прохождения необходимо разумно распоряжаться теми войсками, которые предоставлены в распоряжение игрока.

Еще одна новость кроется в настройках. Если вы знакомы с Sudden

Strike, то, возможно, уже знаете, что игра порой подкидывает нереально сложные задачи. Очевидно, разработчики из Fireglow учли пожелания фанатов, поэтому теперь в настройках можно выставить любой из четырех уровней сложности, варьирующихся в интервале от "пожалуйста, не бейте меня" до "всем тихо, хозяин пришел". В самом деле, простой настройкой можно превратить одну и ту же миссию из "быстрорастворимой" RTS, где большинство проблем решается с наскоку, в серьезную тактическую головоломку, требующую от игрока применения всех талантов полководца, до сей поры дремавших на задворках головного мозга.

Пожалуй, в упрек разработчикам можно поставить то, что игра довольно странно оценивает момент наступления победы или поражения. Живой пример: в первой миссии немецкой кампании необходимо выбить противника с моста. Выбил, пошел дальше. Забыл оставить часть войск для обороны этого самого моста, с кем не бывает, верно? Через некоторое время противник вновь занимает мост, после чего на экране появляется надпись о провале миссии. Не о том, что противник занял мост, а о поражении! При этом мои войска — в полном здравии, не несут никаких потерь, и тут вдруг такое... Я был в шоке.



▲ Простодушные янки и не подозревают, что мы тут сейчас все порушим, а технику непременно захватим..



▲ Если вовремя не выгрузить войска, то вражеские бомбардировщики сделают из них салат с морской капустой.

Здесь же хочу заметить, что при всей реалистичности кампании абсолютно линейные, и каждая следующая миссия выдается только после успешного прохождения предыдущей. Как же здесь не вспомнить гениальные кампании **Gettysburg!**, где успех или провал в одной миссии влиял на следующую. Честно сказать, после этого простая система “зачет-незачет” уже совсем не радует.

Новые любимые лица

То новое, что присутствует в “Противостоянии IV”, несомненно, заставит ликовать как новичков, так и хардкорных фанатов RTS. Самое главное и заметное глазу исправление — огромное количество новых юнитов, правда, основная их масса приходится на новую сторону —

У каждого юнита есть не только набор доступных команд (бежать или ползти, стрелять, атаковать или прятаться), но и личные характеристики. Самые главные — мораль и опыт; более опытные бойцы дальше видят, точнее стреляют и подбадривают новичков.

Ландшафт более подвержен разрушению, чем раньше, и для танков не составляет труда снести, к примеру, оказавшийся на пути заборчик, что также вносит свои коррективы в тактику.

Как это сделано

Снова основной акцент делается на массовку — в нашем распоряжении большое количество войск, которых нужно с честью вывести из ряда трудных ситуаций; исключения есть, но они скорее подтверждают



▲ Грамотно выброшенный десант — половина успеха.

японцев. Но зато теперь можно покомандовать кораблями и — для гурманов — бронепоездами. При этом все юниты были сбалансированы таким образом, чтобы более точно соответствовать своим историческим прототипам. Кроме того, юниты приобрели новые функции — морские суда могут использоваться для перевозки и высадки войск, а самолеты — как для бомбардировки, так и для разведки и заброса парашютистов. Танки теперь тоже можно использовать как транспорт — пехота совсем не против прокатиться на броне. Офицеры повышают мораль и радиус обзора, инженеры ставят ежи, сооружают противотанковые надолбы, автоматчики работают массовкой. Множество типов юнитов приносит пользу если не в прямом столкновении, то в изящных вспомогательных операциях вроде установки мин, разведки, что значительно увеличивает число возможных тактических приемов и уловок. Кроме того, все так же доступны любимые трюки из первой части — вражескую технику можно вывести из строя или захватить. Нет ничего приятнее, чем уничтожить вражеский оружейный расчет и тут же обратить огонь артиллерии на противника.

правило. Иногда это раздражает — особенно если приходится тратить кучу времени на формирование боевых групп из юнитов различных типов, присваивать им номера и составлять поддерживать нужную формацию. Масштабирование экрана недоступно, невозможно двигать или вращать камеру. Из-за этого операции с большим количеством юнитов или марш-бросками на большие расстояния могут быть довольно утомительны.

Кроме того, большое войско создает проблемы самому себе. Часто войскам приходится действовать в густом лесу и других “закрытых” пространствах, и в этих случаях пехота и техника мешают друг другу, первая путается у второй под колесами, при этом техника просто прекращает двигаться и не предпринимает попыток объехать препятствие. Pathfinding юнитов улучшен по сравнению с Sudden Strike, но все равно при перемещении большого отряда создается устойчивое впечатление, что солдаты сознательно вредят игроку; допускаю, что кому-то это покажется необходимым элементом “реализма”, но радости такой элемент игре не добавляет совершенно. Кроме того, малая про-



▲ Наши “железные птицы” сеют смерть и разрушение. После них останется только немного прибраться.

зрачность в лесистой местности означает, что игрок проведет немало “приятных” минут, пытаясь отыскать источник огня, который косит одного за другим его солдат.

Также фиксированный угол зрения камеры означает, что подопечные пехотинцы выглядят мелкой мошарой и муравьишками. При этом не только практически невозможно отличить офицера от санитаря, а инженера от автоматчика, но нередко часть юнитов просто теряется в окружающем ландшафте. Гораздо позже, когда армия переброшена с одного края незначительной карты на другой, замечаешь, что на где-то на месте старта осталось светлое пятно “открытой” карты — там-то и притаились лодыри, которые отлынивают от боев, покуривая пайковые сигареты. Непорядок.

Звук вполне соответствует происходящему на экране. Солдаты вопят, офицеры выкрикивают команды, юниты подтверждают полученный приказ. Добавьте гул моторов, сухой треск выстрелов и грохот артиллерии — и вы получите представление о том, что доносится из колонок во время прохождения очередной миссии. Кстати, каждая сторона говорит на родном ей языке, что неожиданно и приятно.

Интерфейс практически не изменился со времен Sudden Strike. “Не чини то, что не сломано”, — говорят в таких случаях жители Североамериканских Соединенных Штатов.

Отдельно следует отметить локализацию. Озвучка брифингов — просто отличная, а вот в остальном имеются досадные недочеты. Во-первых, тексты самих брифингов: они переведены в общем правильно, но как-то неуклюже — такое количество вспомогательных глаголов в русском языке обычно не используется, в отличие от английского или немецкого. Кроме того, присутствуют и откровенные ляпы. К примеру, вы знаете, что такое Japanischer Shutze? Я — нет, только догадываюсь, что это, скорее всего, по-не-

мецки, и первое слово, опять же, скорее всего — “японский”...

Равным образом я догадываюсь о значении разноцветных полосок, они же “bars”, в статистике каждого юнита, но почему я должен опытным путем выяснять, что значат все эти “Exp”, “M”, “A” и другие, а не узнать это прямо в игре, или в крайнем случае из read.me? В общем — оценка “хорошо”, но не больше.

Рожденный ползать

Это, к сожалению, о Sudden Strike 2. Игра хорошая, но трепета не вызывает: отругать не за что, но и превозносить — тоже. Это уже скорее не “Противостояние IV”, а “осторожная разведка и длительные переходы с бурными и скоротечными противостояниями”. Несомненно, понравится фанатам “Противостояния” и другим любителям RTS. Летать не может, но ползает довольно ловко. ■

Дождались?

Очередной эпизод популярного сериала. Приблизненная к исторической правде RTS, множество юнитов и никаких ресурсов. Весело, но не для всех.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг “Маниа” 8.0

Качество локализации 😊😊😊

Другая война

Another War



Случилось страшное. Я был застигнут редактором, который объявил мне выговор за неуставную форму одежды, курение и игру в *Morrowind* в рабочее время. Я уже совсем было приготовился к худшему — рисованию скриншотов следующего номера акварельными красками, но редактор, загадочно улыбаясь, сказал: “У меня для тебя другая... война”. Стараясь не выдать душевного волнения, я взял предложенную коробку с игрой.

Первое знакомство

1941-й год, оккупированная Франция. Главный герой встречается с лучшим другом, и тот сообщает ему, что стал обладателем некой таинственной карты, которая не должна попасть к нацистам. Как водится, на самом интересном месте появляется патруль и забирает парочку. Теперь у героя, прежде болтавшего без дела, появляется цель в жизни: удрать из тюрьмы, спасти друга и разобраться-таки, что же скрывается за этой картой. Бедняга еще и не подозревает, что на это у него уйдет все свободное от отдыха время...

Переварив данную информацию рекламных объявлений, перехожу к общению с игрой. Меня встречает экран генерации персонажа, сильно напомнивший любимый *Fallout*. Наскоро разбросав свободные очки по характеристикам (сила, ловкость, интеллект — ну, вы знаете), жму на кнопку — и становлюсь зрителем короткого, но мрачного и стильного вступительного ролика. Сердце забилось быстрее в радостном ожидании...

Период влюбленности

Надо сказать, что с самого начала “Другая война” делает все, чтобы влюбить в себя. Первая же локация, Аннеси, выглядит в точности так, как должен выглядеть маленький французский городок. Интересно просто ходить и рассматривать окрестности, любоваться тем, как выглядят мощные улочки, маленькие столики кафе. Вечернюю мглу освещают фонари, на площади у фонтана на скамейках сидят люди. Правда, лиц

не рассмотреть, но “одеты” они с большой тщательностью — работяги носят жилеты и кепки, музыканты — фраки, а агенты гестапо щеголяют в длинных кожаных пальто. А музыка... скажем так — в “Семнадцати мгновениях весны” она была бы абсолютно на своем месте. Кроме того, при исследовании окрестностей герой выдает остроумные, местами даже язвительные комментарии, а по количеству текста в соответствующем окошке “Другая война” вполне сравнима с *Fallout* или *Planescape: Torment*...

Поневоле настраиваешься на неторопливое и даже медитативное исследование окружающего мира, как вдруг сюжет делает крутой поворот: герой оказывается в тюрьме. Разумеется, ни один уважающий себя “ролевик” не станет дожидаться, когда закончится срок заключения, а возьмет инициативу в свои руки и попытается выбраться из тюрьмы самостоятельно. Тюрьма же, по замыслу разработчиков, предназначена исключительно для знакомства игрока с тем, как в “Другой войне” устроены бои. А бои здесь проходят только в реальном времени, так что времени на раздумья не остается вовсе. Соответственно, за кадром остаются все тактические и стратегические приемы, что ж — чай, не в *Jagged Alliance 2* играем. Способы ведения боевых действий достаточно традиционны: можно озадачивать противника кулаками (не очень эффективно, зато не требует никаких затрат), холодным оружием, ножом или штыком (чуть более эффективно), поливать свинцом из целого ряда образцов огнестрельного оружия (серьезные повреждения) или

Жанр:	RPG
Разработчик:	Senega
Издатель:	Mirage Interactive
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Fallout, Arcanum
Необходимо:	CPU 300MHz, 128Mb, 8 Mb Video
Желательно:	CPU 433 MHz, 256 Mb
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.anotherwar.com

же, наконец, применять оружие массового поражения — гранаты. Одновременно нам дают понять, что лечить кровоточащие раны можно как с помощью бинтов и аптечек, так и с помощью всего, что только можно съесть или выпить. Операция по освобождению моего героя из тюрьмы получила у меня кодовое название “Битва у ящиков с сыром”: персонаж ну никак не мог справиться даже с одним охранником, поэтому после обмена парой ударов или выстрелов ему приходилось галопом бежать к горе ящиков с бесконечным запасом сыра, где, опять же на бегу, брать сыр и лопать его, после чего снова вступать в бой. Любопытно, что в ящиках водился сыр разных сортов (!) — рокфор, камамбер и другие, при этом каждый кусок обладал определенным весом и восстанавливал определенное число “очков здоровья”. Для интересующихся гастрономией сообщаю, что поправлять самочувствие можно также хлебом, сосисками, картошкой, вином и водкой. Надо сказать, что разработчикам и здесь удалось

найти оригинальное решение: в ходе одного из квестов герой поймал курицу, весьма аккуратно несущую яйца, которыми, совершенно верно, можно было восстанавливать подорванное здоровье. Приятно, черт возьми, что некоторые разработчики не лишены фантазии.

Бурный роман

Свобода, свобода! Мы прошли первое испытание, наконец-то вырвались из фашистского застенка и готовы отдать все силы на исследование этого замечательного, увлекательного мира. Более того, блуждание по подземелью пошло герою на пользу. Он набрался опыта и за каждый честно заработанный уровень получил очки, весьма полезные для обучения его, героя, владению холодным и огнестрельным оружием, работе со взрывчаткой, лечению и прочим замечательным трюкам и фокусам. Более того, в результате скитаний он наткнулся на Иоганна, вечно пьяного солдата-дезертира, которого по доброте душевной подобрал, взял в напарники



▲ Да, это была славная бойня. Теперь — время собирать трофеи.



▲ Вот он, знаменитый самогонный аппарат югославских партизан!



▲ В подвале этого замечательного собора живут злобные агенты гестапо. А навестить их придется...



▲ С официанткой в кафе можно мило поболтать о жизни.

ки. Иоганн оказался способен к грамоте, в результате чего стал вести полевой дневник, отмечая в нем полученные и выполненные задания. Кроме того, он по мере сил поддерживает своего "босса" в бою, хотя и несколько бестолково: на то, чтобы перезарядить оружие, его еще хватает, а на то, чтобы сменить ствол, — уже нет. К сожалению, за удовольствие нужно платить — о напарнике придется заботиться, ведь в случае его смерти игра заканчивается. Очевидно, люди из **Senega** исповедуют принцип Сент-Экзюпери — "мы в ответе за тех, кого приручили". Такое неожиданное внимание к персонажам второго плана неподготовленного человека приводит в полное изумление.

Как бы то ни было, довольно скоро обнаруживается, что квесты в "Другой войне" довольно редки. При этом абсолютное большинство их относится к разновидности "подай-принеси", что, конечно, не может вызвать теплых чувств по эту

сторону монитора. Ну и ладно, зато "Другая война" оказывается серьезно ориентированной на "экшен". Бои — едва ли не лучшая часть игры. Их много, они нележки и весьма содействуют выбросу адреналина в кровь (крик "Halt!" лично меня каждый раз заставлял вздрогнуть). Кроме того, оружие в игре неплохо сбалансировано — даже самое, с моей точки зрения, приятное оружие, снайперская винтовка (один выстрел — один труп), имеет ощутимые минусы — перезаряжается долго, боеприпасы попадают редко. Идеального оружия нет, и это замечательно. Оружие имеет обыкновение изнашиваться и ломаться в самый неподходящий момент, что, я уверен, доставит геймерам немало приятных минут (разумеется, все оружие можно чинить, и проблем можно избежать, вовремя "научив" своего героя соответствующему умению). Кроме того, оружие не только имеет свои характеристики, но

и предъявляет требования к персонажу — так, та же снайперка "хочет" по 7 баллов в графе "Ловкость" и "Интеллект", что было очень обидно моему интеллигентному, но неуклюжему герою.

Враги весьма многочисленны и неплохо выдрессированы. Они держатся спокойно и твердо, если уверены в своем превосходстве, и наоборот, начинают петлять, наматывать круги вокруг игрока, уклоняясь от выстрелов, и даже убегают, если дела их идут плохо; они не стесняются использовать аптечки и активно бросают гранаты не только в игрока, но и просто в его сторону, если они его не видят. И так как врагов много и **respawn** работает как часы, то путешествие по локациям не превращается в легкую прогулку — напротив, это скорее серия коротких, осторожных перебежек, сопровождающихся яростными схватками. И тем приятнее становится вполне узаконенное мародерство после боя, тем интереснее собирать подарки, оружие и прочее с тел павших, тем более что время от времени попадаются совершенно замечательные предметы, каски, ремни, шинели и т. д., которые обладают уникальной способностью улучшать характеристики героя — ловкость, силу, удачу и все остальные. Нужно заметить, что "кукла" весьма и весьма симпатична, в связи с чем ее "одевание" доставляет огромное удовольствие. Почему — сложно сказать. Возможно, это один из тех забытых инстинктов, наряду с охотой и собирательством, на которых умело играет "Другая война".

Охлаждение и окончательный разрыв

Однако ж ничто не вечно, и счастью приходит конец. Приодев героя в приличные шмотки, раздобыв для него эксклюзивную пушку и набив кошелек деньгами, а рюкзак — полезными вещичками, начинаешь задумываться если не о смысле жизни, то о смысле игры точно. А получается довольно странная история. Претензия номеро уно: шутки унд юмор. Дело в том, что авторы с самого начала не претендовали на историческую достоверность и обещали просто ослепительное шоу "по мотивам" в духе "Монти Пайтона" и "Индианы Джонса". Так вот, как бы это сказать помягче... Уровень не тот. Не дотягивает. То есть одно у разработчиков получилось очень хорошо: они здорово проехали по национально-патриотическим чувствам. Посмотрите только на здешних французов, готовых продать родную мать за кусок сыра, традиционно глупых и трусливых немцев ("Ахтунг, партизанен!"), югославских партизан, живущих только ради того, чтобы пить сливовицу... Мало? Тогда вот еще

новый экспонат кунсткамеры — русские, которые работают над суперсекретным проектом вместе с немцами в блокадном Ленинграде! И если история с командиром партизан, наладившим, в соответствии с коммунистическими принципами, выдачу сливовицы исключительно по талонам, еще может вызвать улыбку, то от рассказа некоей бабушки о ее внуке, изучающем медицину у доктора Менгеле, просто идет мороз по коже.

Претензия номеро дос: собственноручная ролевая начинка. Тут все тоже не очень хорошо. Действие разбито на эпизоды — Франция, Югославия и т. д., и достаточно пройти один-два, чтобы понять, что сюжет игры — прямой как палка. Более того, побочные квесты здесь — редкий, исчезающий вид. Пройдя первый эпизод и подобравшись к финалу второго, я вдруг попытался вспомнить, сколько же было необязательных, не относящихся к сюжету квестов. Удалось вспомнить 1 (прописью — один). Квестов, хоть как-то изменяющих развитие сюжета, — ни одного. Ситуация с побочными квестами немного, совсем чуть-чуть, налаживается в следующих эпизодах, но кардинального улучшения так и не происходит. Главная же линия сюжета, постоянно мечущаяся от стеба к пафосу и обратно, довольно скоро начинает навевать тоску, все равно что этот вездесущий московский смог. Грустно.

Напоследок — совет будущим строителям ролевых игр: пожалуйста, внимательно учтите ошибки "Другой войны". И читайте, читайте "Ролевую Библию" Константина Артемьева в соответствующих номерах "Игромании". Там абсолютно все по делу. ■

Дождались?

Злобный диаволообразный "экшен" с юмором и ролевыми элементами сомнительного качества.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 6.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Манин" 7.0

Качество локализации 😊 😊 😊

Псмит (psmith@gfns.net)

Runaway: A Road Adventure

Дорожное приключение



Убегая от трамвая,
Не спеши под самосвал.
Погоди у светофора,
Не покажется пока
Скорой помощи машина —
В ней полным-полно врачей.
Пусть они тебя задавят.
Сами вылечат потом.

Г. Остер

А все начиналось так хорошо! Вчерашний студент Колумбийского университета Брайан получил место в знаменитом университете Беркли, где ему светила блестящая карьера в области физики. На новое место работы он решил отправиться своим ходом — на машине, чтобы по пути посмотреть страну. Однако, не успев доехать не только до Сан-Франциско, но даже до ближайшей библиотеки, Брайан попал в аварию. Под колеса его машины бросилась непонятно откуда выскочившая красотка. Казалось бы, доставив потерявшую сознание, но физически не пострадавшую девушку в ближайшую больницу, Брайан может продолжать путь. Но пришедшая в себя Джина открывает огромные глаза, смотрит на Брайана, хлопает длинными ресницами и шепчет: "Помогите! Они убьют меня..." И очарованный наивный студент, не успев понять, в чем дело, становится скорой помощью и спасательным кругом для влипшей в историю стриптизерши, за которой всю жизнь гоняется мафия.

Эти глазки, эти голубые глазки...

Джину окутывает тайна. Придя в себя, она рассказывает трагическую и абсолютно неправдоподобную историю о работавшем в ФБР и убитом на ее глазах папочке, преследующих ее мафиози братьях Сандретти, загадочном древнем артефакте — распятии непонятного происхождения, и о самой себе — невинной жертве сложившихся об-

стоятельств. Брайан — хороший парень с честными квадратными глазами — верит каждому ее слову. Расстроженный студент решает помочь Джине узнать тайну распятия. Так вместо академической карьеры он становится на путь искателя приключений.

Джина хороша. Несмотря на ее пассивную роль — первую сцену она проведет в отключке на кровати, вторую прогуливается где-то за кадром на музейной экскурсии, третью просидит в плену у бандитов, потом ломает ногу — она одна из главных достопримечательностей игры. Дженифер Лопес вместе с Шакирой позеленели бы от зависти, появившись нечто этакое с глазами олененка Бэмби и бюстом "мисс Америка" ближе чем в ста ярдах от них. Внешних достоинств у Джини так много, что внутренними она себя не обременяет: заглядывая своими огромными зелеными глазами Брайану прямо в душу, девушка врет, как дышит. И втягивает бывшего студента в такую историю, в которую он сам ни за что бы не попал.

Окрошка по-испански

Игра состоит из нескольких глав. Всего в ней около сотни экранов и порядка тридцати NPC. Сначала, сверкая огнями, перед нами проплывает ночной миф Нью-Йорка с призраками башен Торгового центра, затем вместе с Брайаном мы окажемся в залитой синеватым светом палате больницы Сохо. Хотя в первом эпизоде доступны всего три экрана — палата, ванная и подсобка, — но придется здорово на них покрутиться, чтобы сбить с толку бандитов и привести девушку в чувство.

Потом в поисках разгадки тайны распятия Брайан с Джини отпра-

вятся в Чикагский музей. Музею их визит на пользу не пойдет. Похоже, американских студентов-физиков не учат бережно относиться к предметам старины. Что за дело! — воспользоваться спертым с музейной полки похожим на куриную лапу экспонатом вместо открывалки, выло-

зейный лазер, в результате чего третий экспонат разлетится на черепки. О паре убитых сотрудников музея я скромно умолчу. Зато мы узнаем, что распятие — это на самом деле не распятие, а ключ к священной гробнице обитавших в Аризоне индейцев холи.



▲ Ну разве можно бросить в беде такую девушку?



▲ Ошарашенный Брайан еще не понял, что эта встреча — подарок судьбы.

мав им здоровенный рубин из шедевра майя (одно название шедевра — маска "Сын Уксиса" — чего стоит!), потом вставить этот рубин в му-

гулять так гулять! — и в следующем эпизоде нашу сладкую парочку занесет в пустыню. Пока бандиты безуспешно пытаются хоть что-ни-

будь узнать у хлопающей глазами Джины, Брайану предстоит разрабатывать и привести в исполнение план побега из плена. Надо сказать, пустынь в честном смысле этого слова в Америке не осталось. Не пройдя и трех шагов, Брайан наталкивается на колоритную компанию — по соседству с бандитской хижинной застрял автобус с актерской труппой из трех трансвеститов. То, что один из них оказался бывшим баскетболистом-профессионалом, а другой — сержантом морской пехоты, только добавляет в ситуацию шарма. Габаритный увесистый сержант страдает неконтролируемым аппетитом, и "подружки" запирают от него холодильник на замок. Бедняжка *"пробовала открыть холодильник ножиком, отверткой и даже пилкой для ногтей. Бесплезно, стоит как скала"*. Мне эпизод с побегом показался самым веселым и интересным в игре — одни термиты со ихним термитным неконтролируемым аппетитом чего стоят!

Следующая остановка на пути к разгадке тайны — город-призрак Дугласвилль. Его украшенная коновязями главная улица с характерного вида "Салуном", "Банком" и "Офисом Шерифа" словно сошла с экрана голливудского вестерна. Когда-то построенный при богатейших золотых приисках, город в одночасье зачах и обезлюдел, проклятый жрецом индейцев *хопи*. Ныне его население составляют ровно три человека — наследница основателя города девица Суши в мешковатых портках и с берданкой в руках (позже окажется, что она хакер-самородок!) и пара ее богемных приятелей — синеволосый скульптор Сатурн и ботаник (а заодно специалист по наркоте) Рутгер. Главным украшением города служит сошедший с рельс паровоз, при попытке остановить который погиб последний шериф. Еще несколько колоритных личностей обретаются в окрестностях Дугласвиля — принимающий телепатемы из космоса псих Джошуа и провидица мексиканских кровей мама Дорита со своим гориллообразным телохранителем Оскаром (какой из него новый шериф получится!..).

Как вы заметили, к этому моменту в игре уже воистину "смешались в кучу кони, люди". Чего тут только нет! — мафиозные деньги и сами мафиози, которые шляются по жаркой пустыне, не снимая длинных теплых пальто; обкурившиеся хиппи с барабанами и лазающие по счетам швейцарских банков хакеры; призраки индейцев и искатели НЛО; заброшенные шахты и священные гробницы... Тут есть все, включая доказательства существования бытия Божия (сеанс призывания духов и предварительно real-time молитва Брайана в духе "да поможет мне святой Януарий!"), и при этом — не менее

весомые доказательства существования инопланетного разума с исчезновением в столбе света помещенного на инопланетянах Джошуа. Главное — чтоб у играющего от всего этого крыша не поехала.

Вот только содержание гробницы *хопи* мне показалось бедноватым — один отрезанный палец в банке с формалином как-то не тянет на сказочное сокровище. Впрочем, вскоре оказывается, что палец — это не просто неведомо кем утерянная часть тела, а ключ к банковской ячейке, где деньги лежат. И деньги немалые — аж двадцать миллионов долларов, похищенных у мафии! Так вот за чем гоняется Джина! Бедная девушка хочет начать новую честную жизнь, а без небольшого выходного пособия у бывшей стриптизерши это никак не получится! Конечно, Брайан расстроен, что подружка наврала ему с три короба, но не может же он оставить бедняжку в такой сложной ситуации — и приключения продолжают...

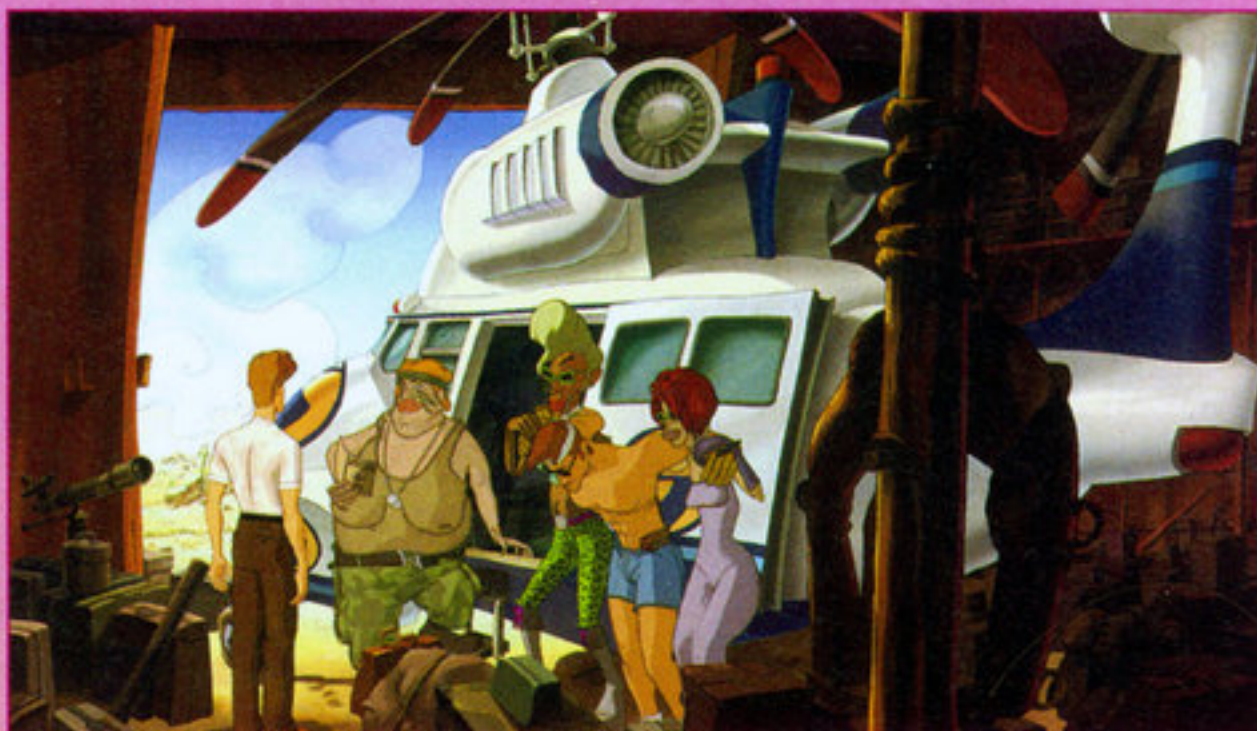
В лучшем виде

Pendolo Studios постаралась оформить невероятные приключения Брайана самым привлекательным образом. Хотя это и не уже привычное глазу 3D, графику игры смело можно похвалить. В некотором роде ее даже можно назвать уникальной. Прекрасно отрисованные персонажи движутся на фоне весьма симпатичных и детальных экранов. А наблюдать все это вам предстоит в разрешении 1024x768 и 65536-цветии.

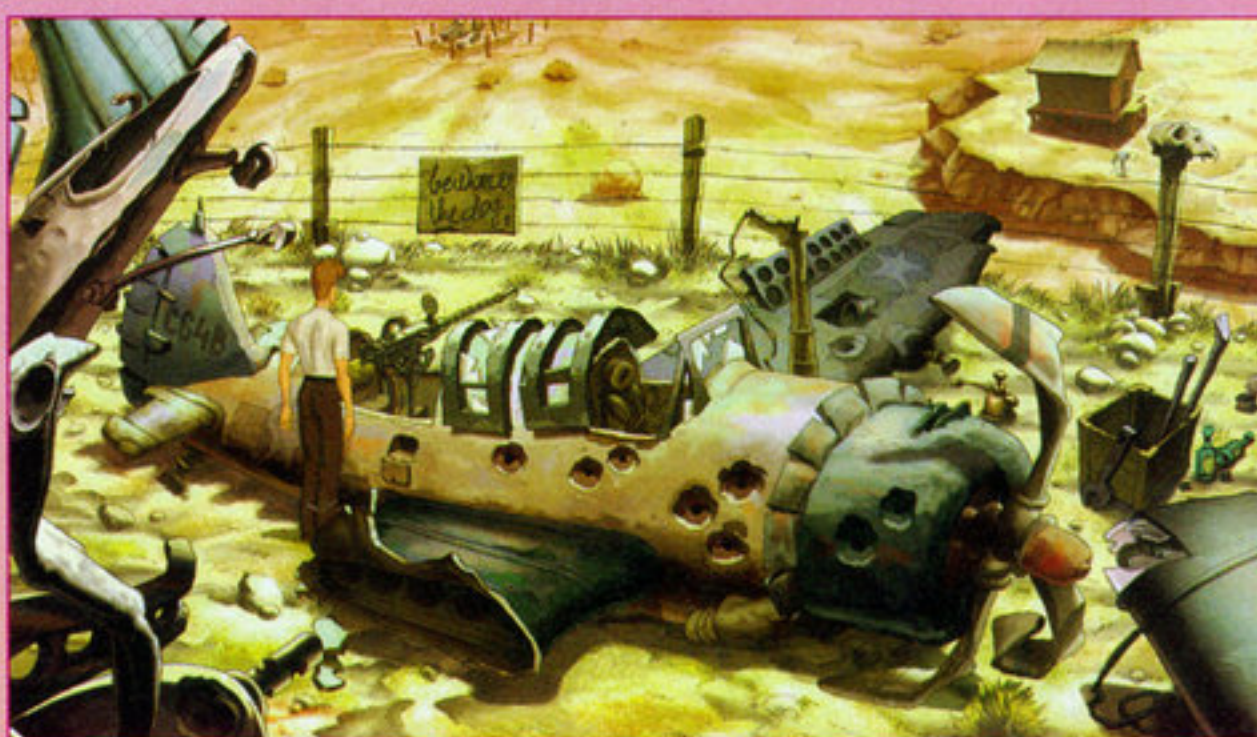
Стилю рисунков свойственна определенная испанская помпезность, которая проявляется во всем: от вставшего на дыбы скелета динозавра в Чикагском музее до "мудреватых кудреек" розовых облаков над пустыней Аризоны. А уж об интерьере жилища провидицы мамы Дориты, густо утыканном распряжками и черепами, я просто промолчу — сами посмотрите.

Крупные планы лиц радуют выразительной мимикой и живой артикуляцией персонажей. Правда, если дело не касается крупных планов, при общении персонажи стоят/сидят/лежат абсолютно статично, тратя силы только на открывание рта.

Заканчивая "говорильную" тему, отмечу, что русская озвучка сделана хорошо. Конечно, в английские игры чаще всего лучше играть на английском. Но к испанским это не относится. Поэтому меня искренне порадовал добротный и качественный перевод. Да и вообще с локализацией (при полном отсутствии помощи со стороны агонизирующей и к настоящему моменту прекратившей существование Pendolo Studios) все в порядке, если не считать экзотических вывертов типа нажатия "S" (от испанского "Si" — "да") вместо при-



▲ Бандита посимпатичнее Лула и Мариола решают прихватить с собой. Говорят, что собираются наставить его на путь истинный. Гуманистки!



▲ Правильно говорят: "В хозяйстве пригодится даже пулемет!". Особенно если смазать его маслом для загара, а в ленту напихать тубиков от губной помады.

вычного "Y" для подтверждения выбора. Но об этой странности вам честно скажут еще при инсталляции.

Что еще добавить? В игре масса роликов и хорошая музыка. Приятно!

Геймплей — ищущий да обрящет!

Главное в любом квесте — это поиск предметов и отгадок. В Runaway искать придется много, с чувством, толком и расстановкой. А потом еще думать, как лучше применить найденное. Примеры задачек — догадаться, что севшую батарейку нужно охладить, а скальпель для повышения его остроты нагреть. Есть задачки на ориентацию и на хороший слух. Так, подбирать код к замку в лабораторию или открывать сейф надо именно по звуку.

Встречаются паззлы совершенно разного уровня сложности, логичности и, наконец, остроумия. Набор "сделай сам" из тубиков губной помады, пороха и пулеметной ленты времен Второй мировой привел меня в восторг. Забавным показалось вместо взлома деревянного сарайчика, в котором хранится взрывчатка, натравить на него при помощи арахисового масла полчища термитов, которые сожрали все, кроме несъедобного на термитий вкус динамита. А вот запуск с катапульты сначала ведра с краской (чем оно Брайану не приглянулось?), а потом

здоровенной статуи способен озадачить даже опытного игрока.

Добавлю, что давно я не видела квестов, где встречался бы пиксель-хантинг в таком рафинированном виде. Так, в первом же эпизоде Брайан, пройдя по наружному карнизу высотного здания, оказывается в темной кладовке. И понеслось! На стеллажах, разглядеть которые удалось, только задрав гамма-коррекцию монитора под потолок, стоят штабеля коробок. Вы десять раз ткнетесь в коробки с лекарствами и получите дежурный ответ, что "это нам не нужно", пока случайно обнаружите коробку со шприцами и услышите наконец от Брайана благосклонное "да, я возьму один!". Да что шприцы — попробуйте с первого раза найти тут пылесос под кроватью или кочергу у печки!

Почему одни предметы герою нравятся, а другие нет — загадка из загадок! Кастет в бандитской хижине, лежащий на столе на видном месте, ему не нужен. А вот о дырявом баскетбольном мяче он всю жизнь мечтал!

Процветает система, когда к одному и тому же месту за разными вещами приходится ходить по три раза. Пример — древний саквояж, стоящий у мумии доктора. Сначала мы туда наведемся за ментоловой мазью, потом за фонендоскопом (порядочный медвежатник ни за что



▲ Возвращение из заброшенного города хоппи победным не назовешь: сломанная нога да отрезанный палец — вот и все трофеи!

не станет открывать без него сейф!), и, наконец, за скальпелем. Но такой ступенчатый подход можно объяснить логически — Брайан берет вещи по мере того, как в его голову приходят идеи по поводу их использования. Но вот почему паровозная труба выплевывает вещи порционно, по мере появления в них надобности? У нее что, тоже идеи?

Настроения самого Брайана по поводу предложенных игроком мероприятий запросто меняются в зависимости от обстоятельств. Например, герой весьма категорично заявляет: «Я не буду трогать этот скелет!». А через пять минут, найдя кирку без ручки: «Конечно, трогать скелеты нехорошо, но из этой берцовой кости выйдет замечательная рукоятка!». В общем-то, в реальной жизни часто и логика, и мораль прогибаются согласно изменению обстановки, но при прохождении квеста такие выверты дело запутывают изрядно.

Кое-где можно столкнуться с откровенным махровым занудством. Например, нужно наполнить водой котел паровоза. При наличии в округе множества ведер, которые чем-то не нравятся Брайану, он согласен носить воду через пять локаций исключительно в небольшой масленке. Ходить туда-сюда ему пришлось всего-то пять раз. Правда, пятый оказался лишним. Принеся воду, герой отказался заливать ее в бак, заметив, что уже достаточно.

Моей главной обидой было то, что после четвертого раза у него язык не повернулся сообщить, что, мол, все, теперь хватит!

Подбор пяти нот, позволяющих установить контакт с мировым разумом, тоже оказался задачей не для слабонервных. Не по сути, там-то как раз все в порядке: из семи нот нужно выбрать пять, причем каждая нота встречается не более одного раза. Только искать мировую гармонию пришлось под раздражающий непрерывный треск мотоцикла и с длинными паузами после каждой попытки, во время которых приходил Джошуа, сообщал, сколько правильных нот мы нажали и сколько из них оказалось на своем месте, и снова неспешно удалялся...

В целом же, несмотря на отдельные одиозные моменты, в которые я тут старательно потыкала пальцем, игра по стилю напоминает незабвенный Broken Sword 2, и ее прохождение способно доставить множество приятных минут тем, кто любит забавы такого рода.

Интуитивно, но очень не спеша

Управление в игре, как принято говорить, интуитивное: меняющий форму курсор и выход в меню или инвентори из верхней части экрана — вот и все премудрости. Единственный минус, на мой взгляд, — временами хотелось бы заставить главного героя порезвее перебирать



▲ Похоже, у Джинны на редкость крепкие нервы здоровая психика — пребывание в подобном интерьере ей как с гуся вода.

ногами (Shift помогает, но слабо). Правда, хоть бегать Брайан отказывается, предусмотрена частичная компенсация сего неудобства. Как только вы щелкаете на стрелке на краю локации, герой переносится на следующий экран. Только действует это ровно в половине случаев из-за того, что на многих локациях есть прокрутка. Герой шляется туда-сюда, и в одну сторону «ускорение» срабатывает, в другую нужен променад пешком, пока из-за горизонта (в смысле из-за края монитора) не покажется край экрана. А потому спуск Брайана из мансарды, где расположен рабочий офис знатной хакерши Суши (кто тянул ей оптоволоконку в аризонскую пустыню?), каждый раз смотрится неспешным и торжественным мероприятием типа спуска со ступеней двенадцатипалубного корабля. И времени занимает столько же.

● ● ●

Runaway — игра несколько неровная, но общее впечатление хорошее. Головоломки местами логичны и остроумны, местами — читай выше. Графика красива, но временами хотелось бы чуть меньше красок и чуть больше стиля. Музыка однозначно приятна. Сюжет — местами прелесть, местами — жуткое занудство. В последних эпизодах хотелось бы видеть побольше юмора — хотя бы для компенсации моральных издержек от спиритического сеанса

мамы Дориты, исполненного в классическом духе мексиканских телесериалов с их нагнетанием страстей. И, конечно, для финала можно было придумать нечто пооригинальнее, чем сбывшаяся среднестатистическая «мечта идиота»: красная спортивная машина со стриптизершей за рулем и парой чемоданов с зеленой наличностью в багажнике. Хотя — почему бы и нет? ■

P.S. Приятная устанавливается тенденция — презентовать не только российские, но и локализованные игры. Скромная, но со вкусом устроенная презентация Runaway прошла в недавно открывшемся стильном интернет-кафе «Союз», что на Ленинском, 11, на территории Все-союзного центра музыки и кино.

Дождались?

Runaway — испанский квест в стиле хитов былых лет Broken Sword 1-2. Горячая кровь испанских разработчиков породила красочную историю, где смешались любовь и алчность, мистика и наука. Распутывание этого клубка загадок может доставить немало удовольствия тем, кто ценит такие забавы.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 7.0
Новизна	●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг «Мани» 8.0

Качество локализации 😊 😊 😊



ГЕРОИ

БИТВА ЗА ВОСТОЧНЫЕ ЗЕМЛИ



MYTHICAL
WARRIORS

Battle For Eastland

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 Outerbound Games. © 2001 HQ Team. © 2001 WalkOn Media Publishing. © 2001 JoyOn Entertainment. All rights reserved.

Hover Ace

Жанр:	Аркада
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Hi-Octane
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Отсутствует
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.gsc-game.com/english/hoverace

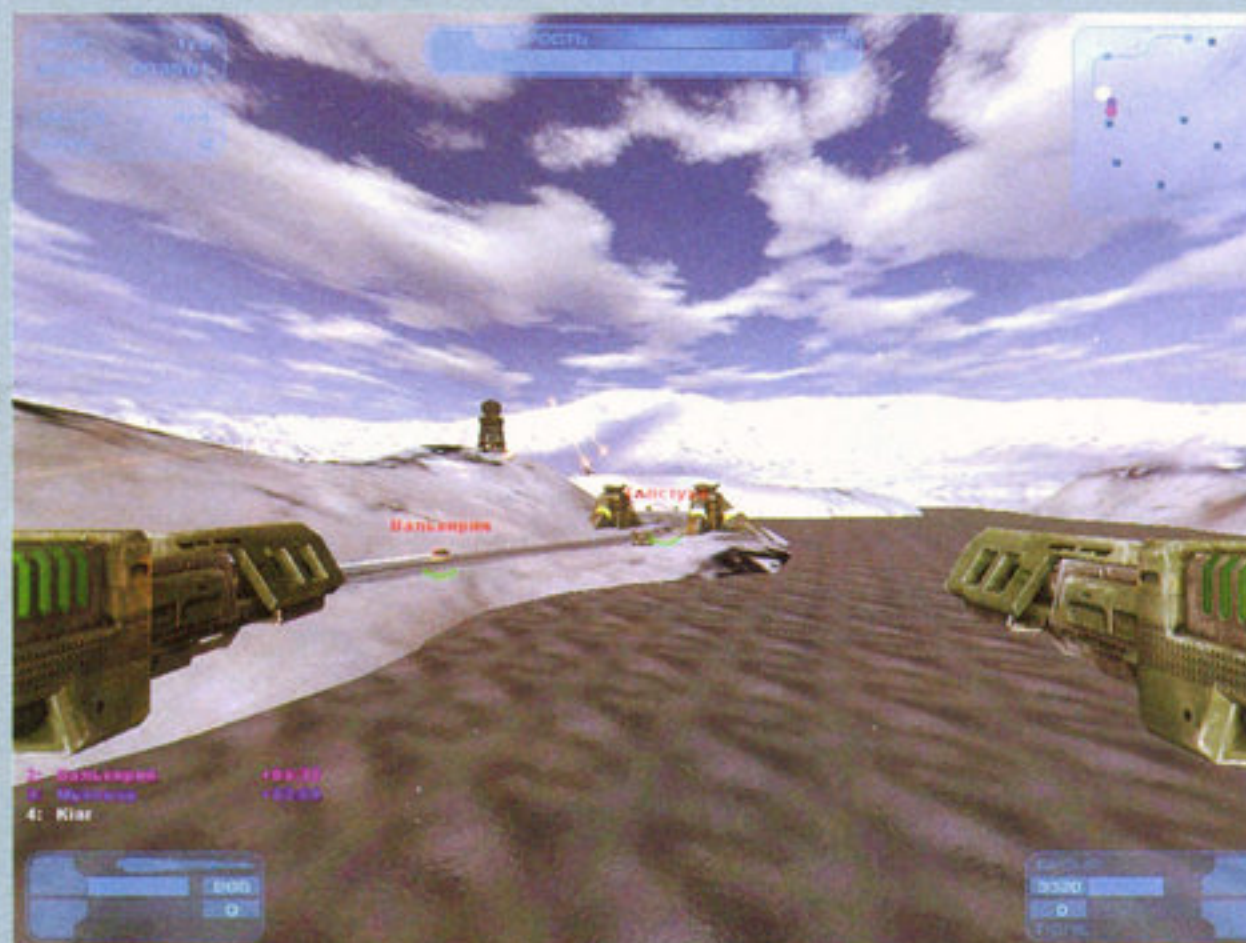
Аркадные футуристические гонки со стрельбой — жанр далеко не прогрессивный. Кажется, все, что только могли придумать разработчики, уже давно воплощено в жизнь. Ну и в самом деле: *Hi-Octane*, *MegaRace*, *Star Wars Episode I: Racer*. Все вышедшие позже игры — всего лишь “детешки” перечисленных. Практически любая идея в том или ином виде была у “стариков”. Ну а что вы хотите — чем можно обогатить такой весьма и весьма консервативный жанр? А **GSC Game World** и не обогащали. А просто сделали увлекательную игру из той же серии.

Тот самый вкус, тот самый чай

Средство передвижения в этот раз называется хOVERKpафTом, или попросту хOVERом. По сути дела, тот же автомобиль, только без колес — летает на чем-то вроде антигравитации. Развивает некие скорости за счет парочки двигателей, установленных на корме. Причем передвигается одинаково успешно по любой поверхности. Асфальт, земля, лед — да хоть вода! Ховеры грязи и всего остального, чем может быть покрыт ландшафт, не боятся. На удивление легко и беззаботно хOVERKpафT может двигаться по практически отвесным стенам, а также взбираться чуть ли не по обрывам на самые неприступные горы. Такая феноменальная проходимость, в

принципе, должна позволять игроку ездить так, как ему заблагорассудится — хоть вообще игнорируя заасфальтированное дорожное полотно. Однако на деле необходимости срезать поворот попросту не возникает. Во-первых, дело в повсюду расставленных чекпойнтах — пропустишь один, и придется возвращаться. А во-вторых, трассы спланированы так, что по асфальту добраться все равно быстрее.

Помимо сверхъестественной проходимости, хOVERKpафTы могут похвастаться идеальной управляемостью. За всю гонку — на какой бы трассе она ни проходила — кнопку газа отпускать не приходится. Средний палец вдавливают стрелку “вверх”, а указательный с безымянным время от времени постукивают



▲ Внизу вода. Вопреки ожиданиям, падение в нее абсолютно никак не отразится на здоровье болида.

по стрелочкам “влево”-“вправо”. Все просто. Даже слишком.

Сразу разобьем игровой процесс на две составляющие: гонки и стрельбу. О гонках лучше промолчать... Если вы купите игру ради ощущения скорости и желания поката́ться, останетесь глубоко разочарованы. Дело в том, что игра сводит на нет абсолютно все усилия игрока оторваться от компьютерных оппонентов. Авторы реализовали в *Hover Ace* интересную модель AI. Если вы отстаете от группы соперников, они слегка замедляются и позволяют вам наверстать упущенное время. Если же вы, наоборот, уходите вперед, гонщики показывают такую прыть, что просто диву даешься. В результате получается так, что вне зависимости от уровня сложности вы будете находиться от соперника на расстоянии, не превышающем 5-10 секунд. Простите, мне такое положение вещей не нравится! Мне пока что не семьдесят лет, рефлексy в порядке, соображаю тоже вроде неплохо. Не хочу я, чтобы за меня

решали, обгонять мне соперников или нет. Вообще, может, я стрелять не хочу — в том же *Hi-Octane* задачей игрока было прийти первым к финишу любыми средствами, и все. Кто умел, сразу уходил в отрыв от врагов и с легкостью занимал первую ступень пьедестала почета. Кто не умел, по полной закупался оружием и шел в атаку, расстреливая все, что движется. А здесь все — вот тебе, бабушка, и Юрьев день. Поиграли и хватит. Мы сказали “стрелять”, значит стрелять!

В игре присутствует несколько различных режимов — чтобы скучно не было. Помимо обычных чемпионата и одиночной гонки, есть так называемые “Борьба за генератор”, “Чекпойнты на время”, “Гонка на выживание” и “Игра на время”. В первом вам необходимо как можно дольше обладать неким условным предметом — “генератором”. Для этого надо подобрать его, а затем ехать как можно дальше впереди соперников и не попадать под их выстрелы. Чтобы отобрать генератор



▲ Вражеский хOVER был расщеплен на молекулы. Ничего, сейчас он соберется заново и помчится вперед.

у другого игрока, достаточно просто "осалить" его — зацепить бортом ховера. Ну или взорвать — кому как нравится. "Чекпойнты на время" и "Игра на время" — в чем-то схожие режимы. И там, и там вашим главным соперником будет секундомер. Только в первом случае вам предстоит за определенное время доехать до следующего контрольного пункта, а во втором — добраться до финиша. "Гонка на выживание" знакома по огромному количеству других игр. Суть ее в том, что в конце каждого круга пилот, шедший последним, выбывает. Последний оставшийся на трассе и оказывается победителем.

Старые песни о главном

Теперь, собственно, насчет стрельбы. Здесь все традиционно. Набираем некие денежные единицы по ходу заездов, приобретаем на них оружие и начинаем устраивать локальный армагеддон. Помогают в этом различные бонусы, разбросанные по бескрайним просторам поля битвы. Уничтоженные болиды тут же возвращаются обратно на трассу и снова вступают в соревнование. Если учесть то, что пока вы будете заново набирать скорость, соперники далеко не уедут, играть становится еще менее интересно. Ну скажите мне, на самом деле: зачем я буду расстреливать врага, если через десяток секунд он уже будет висеть у меня на хвосте? Конечно, за уничтожение оппонентов игрок получает некоторую порцию призовых очков. Но, как показала практика, не такую уж и большую. Вообще, для победы достаточно просто ехать первым и собирать все бонусы, восстанавливающие "здоровье" вашего железного коня. Поверьте, это просто. Буквально через 2-3 дня после первого запуска этой игры ваш покорный слуга с непротистой легкой "делал" соперников на любом уровне сложности. Все хит-пойнты, которые враги все-таки умудряются у вас отнять, без проблем окупятся за счет собираемых бонусов.

Наши слоны

Кстати, о бонусах. Их всего около десятка. Все стандартные: починка, перезарядка, неуязвимость, невидимость, ускорение, энергия, а также различные виды оружия. Подбирая их, вы будете иметь счастливую возможность услышать, а что это такое вы, собственно, скушали. "Перезарядка! Починка! Энергия! Ускорение!" — голос за кадром не устает бодро выкрикивать названия собранных радостей. Периодически из колонок будут раздаваться выкрики "поехали!", "последний круг!" и лихое громкое "фрррраа!". Надо заметить, со временем это начинает раздражать.



▲ Двигатели вражеского ховера, идущего на обгон — луч света в темном царстве.

Наши ослы

Соперники. На легких уровнях сложности они почти всегда аккуратно идут позади вас. На сложных вам уже придется приложить кое-какие усилия, чтобы вырваться вперед. Конкуренты идут как по рельсам, практически не отклоняясь в стороны. Единственная надежда появляется, когда они начинают поливать друг друга ураганным огнем. Если оружие было непредусмотрительно отключено... Ну я же говорю: это скорее стрельба с гонками, чем гонки со стрельбой.

С другой стороны, что-то соперники все же могут сделать. Они во всю стреляют, подбирают бонусы, а также легонько подталкивают ваш ховер сзади, когда вы на секунду-другую теряете бдительность. Нельзя назвать их тупыми — действуют они вполне адекватно ситуации. Когда надо, даже замедляются и пропускают вас вперед, чтобы сзади спокойно расстрелять из всего имеющегося в арсенале оружия. В общем, над алгоритмами поведения оппонентов авторы игры поработали очень даже неплохо. Если бы еще они не меняли свою скорость в зависимости от ситуации, было бы вообще здорово. Да, да, я повторяюсь! Просто зацепило, что называется.

Там луга, поля и речка

По визуальной части Hover Ace — вещичка просто отпадная. Во-первых, дизайн и самих ховеров, и объектов на трассе сделан действительно грамотно. Любой камешек, деревце или лужайка — все изображено такими сочными цветами, что просто глаз радуется. Не подкачали и авторы 3D-моделей — все линии плавные и четкие в той самой мере, в которой и должны быть. Взрывы просто великолепны — уже ради них можно запустить



▲ К сожалению, две боковых полосы на колоннах представляют собой исключительно декоративные объекты. Покататься на высоте трех десятков метров не получится.

игру разочек-другой. В общем, художники и моделлеры постарались на славу. Вдобавок ко всему игра работает без каких бы то ни было тормозов. А в наше время грамотно написанный графический движок — большая редкость, сами знаете. Впрочем, украинцы из GSC далеко не новички в деле игростроения — ожидать от них меньшего не стоило.



Hover Ace — игра неоднозначная. Нововведений тут с гулькин нос — как аркадные гонки-стрелялки существовали, так и будут существовать дальше. Но вместе с тем старые идеи воплощены на весьма и весьма достойном уровне. В игре нет явно отрицательных моментов, но и нет того, за что Hover Ace можно было бы назвать хитом. Зато есть драйв, веселье и оттяг — это если не заикливаться на поведении компьютерных соперников. ■

Дождались?

Hi-Octane может спать спокойно: на его место пришел достойный преемник.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Третье пришествие СТАЛКЕРА

— Молишься? — спрашиваю. — Молись, — говорю, — молись! Дальше в Зону, ближе к небу...

— Что? — спрашивает он.

— Молись! — кричу. — Сталкеры в рай без очереди пропускают!

**А. и Б. Стругацкие,
"Пикник на обочине"**

Да, "Сталкер" рождается в третий раз. Сначала книга, потом фильм, теперь — игра. Стругацкие, Тарковский, GSC Gameworld. После отчаянного марш-броска в киевскую резиденцию GSC эти понятия стали в стройный ассоциативный ряд. Игра по "Пикнику на обочине", игра по "Сталкеру" — это сильно уже одной идеей. Чертовски удивительно, почему раньше никто не додумался.

Мало кому известно, что сначала S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost был вовсе не "Сталкером" с семью точками, а неким безымянным тактическим шутером. Концепция болталась на трех понятиях: "будущее", "Зоны" и "артефакты". Если удалить "будущее", концепция как язычок замка входила в сюжет и вселенную "Пикника".

Естественно, будущее удалили.

Место встречи

Великолепный город Киев, великолепный Антон Большаков (заместитель директора) на великолепной черной "Тойоте" — все предвещало удачу: мне, проекту, интервью. Офис GSC поразил: огромная комната, разделенная перегородками, по которой все ходят в тапочках — дань ковровому покрытию (в другой комнате, поменьше, делают Firestarter). В каморке у входа — палеозойский пласт разномастной обуви, в коридоре — тренажер "любые мышцы" и стол для пинг-понга. Судя по спортивной подтянутости некоторых сотрудников, инвентарь не простаивает.

Алексей Сытянов, главный гейм-дизайнер и сценарист, облюбовал рабочее место у самого входа. До прихода в GSC он работал в собственной фирме, а игры мечтал делать еще со школы. Так что у руля Oblivion Lost стоит человек никоим образом не случайный, а наоборот — вдохновляющийся шедеврами произведениями мастеров индустрии типа Deus Ex, System Shock 2, Half-Life, Daggerfall и Final

**Знак предупреждает:
по таким местам в одиночку
лучше не ходить.**



Fantasy... В общем, у Алексея есть источники вдохновения и есть доменная печь идей, которую это вдохновение все время подогревает.

"Игромания" [И]: Ты поклонник Стругацких?

Алексей Сытянов [АС]: Да. И книга очень сильная, и фильм — одновременно психологический и философский.

[И]: В какой мере совпадают сюжеты игры и книги/фильма?

[АС]: Они перекликаются в основном понятиями "сталкер" и "аномальная зона". Игрок должен, пользуясь чутьем и аппаратурой, выживать в этой Зоне. Наш сюжет более реалистичный. Никаких инопланетян...

[И]: Как же образовалась Зона?

[АС]: В результате, скажем так, второй катастрофы в зоне аварии на Чернобыльской АЭС...

Когда Стругацкие писали книгу, никто не знал, что о землю Украины грянет звезда Полюнь. Но она грянула, и теперь у нас есть своя собственная, невыдуманная Зона. Быть может, там нет диковинных предметов, страшных ловушек и аномальных явлений — но никто не мешает их вообразить. Зондеркоманда GSC дважды ездила в Зону на охоту за вдохновением и фотоснимками. Оба раза Алексей и товарищи возвращались в Киев с целой кипой уникального фотоматериала. Из подробной, кадров в 200,

подборки можно было бы составить неплохую галерею на тему "что бывает после аварий на АЭС". А бывает... страшно бывает, вот что.

[И]: Что вы там видели?

[АС]: Огромная заброшенная зона. Лежит техника, целое кладбище техники, полуразрушенные, кое-где обвалившиеся дома, проваленные крыши. Огромный пустой город, в котором — ничего. Тихо-тихо... Пустые, выбитые окна, на полу валяется разный мусор — какие-то тапочки, куклы, противогазы... Висят плакаты советских времен. Мы заходили в Дом быта — там стену украшал преysкурant проката товаров 86-го года.

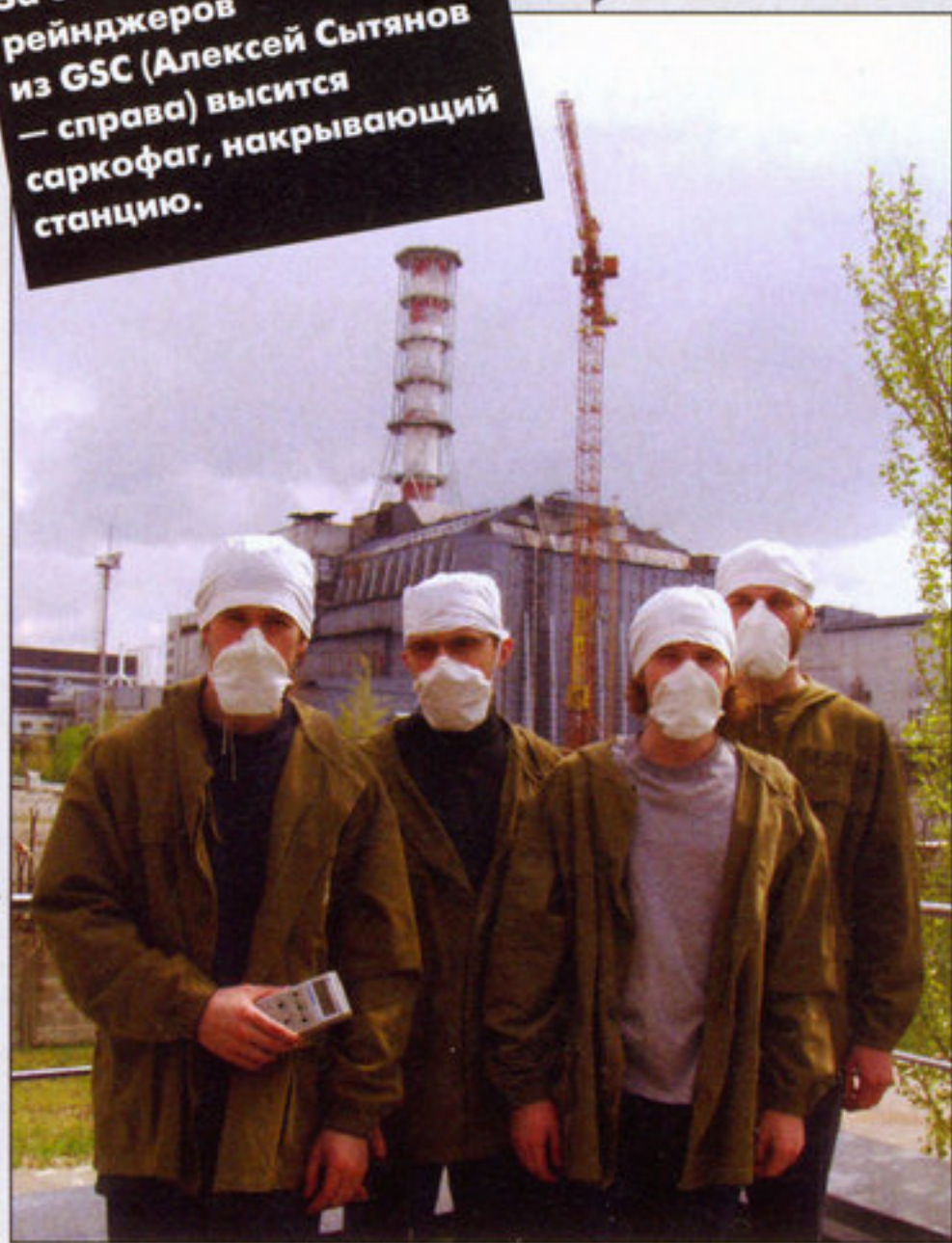
[И]: Докуда дошли?

[АС]: В самую глубь — оставалось 300 метров до саркофага, где законсервирована АЭС. Гигантский металлический корпус, но в нем уже щели, из которых ветер выносит радиоактивную пыль... Саркофаг постепенно разрушается. Неприятно думать о том, что случится, если он рухнет.

[И]: Есть какие-нибудь животные?

[АС]: Развелось много дикой живности. Косули, олени, волки, кабаны... Везде валяются огромные кучи перерытой ими земли. Вообще — там царит дух жуткой экологической катастрофы, намного более сильный, чем описывают в книгах или снимают в фильмах.

За спинами четырех рейнджеров из GSC (Алексей Сытянов — справа) высится саркофаг, накрывающий станцию.



Да, дух чувствуется. Даже при простом просмотре цифровых фотографий. Город, в котором когда-то жили, покрывается тленом и зарастает ржавчиной. Брошенные тягачи, танки, вертолеты, груды бесформенного железа и бетона, полуразрушенные здания, из которых торчат объединенные дождями ребра арматуры, покосившиеся срубы... Кажется, что экран монитора лучится сотнями микрорентген — и все же Зона зовет, манит и притягивает к себе даже случайного наблюдателя. Алексей привез оттуда несколько свидетелей поспешного бегства человека от взбунтовавшихся атомов — ржавые, выдавшие виды болты, гайки и наконец древка некогда гордого флага — серп, молот и звезда, покрытые облупившейся серебрянкой. Смотреть на это было грустно.

Предыстория "Сталкера" выстроена как гипотеза реальных событий. Во времена оные в Чернобыле действовала огромная антенна, излучение которой было признано специалистами как психоактивное. Алексей видел ее в натуральную величину, я — на фотографии, где она едва намечена зыбкими проволоочными контурами. По слухам, излучение было направлено на Америку — проводился многолетний эксперимент по психотропному влиянию на умы граждан. Это не сказка, это полудокументальный факт. Вокруг подобных экспериментов и вертится сюжет "Сталкера" — здесь есть место и теории заговора, и противостоянию спецслужб. "Концепция книги Стругацких местами сюрреалистична", — поясняет Алексей, — "мы же пошли по пути реализма — как бы додумывая то, что и в самом деле могло произойти. Радиация, аномальные зоны, существа, которые там появились — во все это игрок сможет поверить."

Правила игры

По сюжету, никто не знает, что же произошло в черной Зоне и откуда там появились аномальные зоны и мутировавшие существа. Кажется, что катастрофа произошла на пустом месте.

После эвакуации пострадавших Зона превратилась в закрытый объект. Дистанционно там обнаруживались разнообразные аномальные явления, но исследовать ее было нельзя — каждый, кто осмелился войти внутрь, неминуемо погибал, невидимая сила просто разрывала людей на части.

Прошло много времени с момента взрыва, и Зона перестала быть смертельно опасной. Первыми в нее проникли исследователи-добровольцы, названные сталкерами...

[И]: Как мы вступаем в игру?

[АС]: По сюжету, игрок возвращается из Зоны. Первый раз он пошел с напарником, который погиб. У него нет никакой аппаратуры, кроме простейших детекторов.

[И]: Сюжет нелинейный?

[АС]: Да, он абсолютно нелинейный. Есть конечная цель, есть ответвления. События будут происходить независимо от того, участвует в них сталкер или нет. Он может принять в них участие, и тогда события как-то изменятся, или не принять.

[И]: Можешь привести пример таких событий?

[АС]: Чтобы игрок не чувствовал себя одиноким, мы запустим в Зону сто других сталкеров. Они будут там путешествовать, их можно будет встретить, они будут идти на те же задания, на которые идешь ты. То есть тебе дают задание и сразу говорят — вот, мол, еще два сталкера пошли

Печальные картины и запустения открываются повсюду на территории Зоны.



Обратите внимание, как падает на стену тень от фигуры сталкера. Движок в плане освещения, теней и физики — честен как зеркало.

его выполнять.

[И]: Они будут нашими конкурентами?

[АС]: Не обязательно. Будут враждебные сталкеры, будут дружелюбные, можно будет пойти на задание с напарником или целой командой других сталкеров. Если ты встретишь в Зоне другого сталкера, с ним можно будет пообщаться, поторговать. Но если игрок имеет репутацию агрессивного типа, его будут просто встречать огнем.

В игре очень многое построено на взаимодействии персонажей. Алексей говорит, что будет обыгрываться масса ситуаций, от обычных дорожных встреч до мини-историй с драматической развязкой. К примеру, вы можете пойти выполнять задание в команде с несколькими другими сталкерами, и по ходу действия могут начаться разлады, возникнуть ссоры, нередко заканчивающиеся перестрелками. Или, скажем, вообразите такую картину: вы идете выполнять задание и на своем пути находите труп сталкера, весь изрешеченный пулями. А было известно, что в те края отправились трое... И вот один из них уже никогда не вернется назад. Что произошло? Стоит ли идти дальше, или лучше попытаться избежать встречи с теми двумя, которые ждут где-то впереди? А если встреча произойдет — чем она окончится? Кто знает... Зона полна различных сюрпризов.

Или — такой пример: у каждого сталкера имеется прибор, который подает сигнал бедствия в радиусе 10 км. Попад в окружение, можно будет его активировать, и если рядом окажется дружелюбно настроенный сталкер, он, возможно, прибежит на помощь.

На третьем уровне находится бар сталкеров, нечто вроде бара пилотов в MechWarrior. Но начинающего сталкера туда про-

пускают.

сто не пустят, к новичкам большое недоверие: они беспредельщики, почему зря выхватывают оружие, стреляют в кого попало... Никакой выдержки. Зато, немного освоившись в Зоне и научившись играть по ее правилам, можно будет узнавать в баре свежие новости, собирать команды и находить друзей...

[И]: Вероятно, сотню сталкеров довольно сложно сделать непохожими друг на друга? Как вы добиваетесь того, чтобы они все не были на одно лицо? Самой собой, я говорю не о костюмах...

[АС]: Мы делаем AI, исходя из расчета, как бы поступил в той или иной конкретной ситуации человек. NPC будут реагировать на действия игрока очень четко. Если игрок достал оружие, они начнут нервничать. Скажут — убери пушку. Если игрок не послушается и начнет приближаться к ним с автоматом наперевес, один из сталкеров предупредит — буду стрелять. И на определенном расстоянии откроет огонь.

У AI будут "характеристики", соответствующие человеческим качествам, — храбрость, благородство, или, наоборот, трусость, подлость. Некоторые NPC ведут себя вполне дружелюбно или нейтрально, другие агрессивно общаются, кто-то пытается обманывать и хитрить. Вполне вероятно, что NPC смогут заманить игрока в ловушку — пойдем, мол, в экспедицию. А там нападут.

[И]: Предполагаются ли другие NPC, кроме сталкеров?

[АС]: Конечно, ведь Зона оцеплена войсками, а вход в нее запрещен. Местность патрулируют армейские части, настроенные открывать огонь по первому встречному. С ними лучше не сталкиваться. Зато можно подслушать их переговоры по радиации, узнать их планы. Кроме того, в Зону время от времени отправляются экспедиции ученых, которые с удовольствием прибегают к услугам проводников-сталкеров. Или предлагают им награду за поимку представителей



Уходящие в заваленный тоннель рельсы и оцифрованный электропоезд... Здесь все как в жизни — только жизни здесь пока нет. NPC ждут ордера на заселение.

местной мутировавшей фауны. К примеру, игрок сможет отловить какого-нибудь кошмарного зверя, парализовать его и привести к нему экспедицию. Естественно, он получит за это деньги.

Далее, в Зоне будут торговцы, которые скупают артефакты и всякие диковинные предметы. Собственно, так игрок и будет зарабатывать себе "на жизнь" — то есть на пушки и новое оборудование.

[И]: Что собой представляют артефакты?

[АС]: Время от времени в Зоне происходят энергетические выбросы, которые превращают обычные предметы в артефакты. Путешествуя по Зоне, игрок может обнаружить новый артефакт — при помощи приборов или визуально.

Впрочем, поиск артефактов и диковинных существ — далеко не единственный способ развлечь себя, путешествуя по Зоне. К примеру, перед вами может в полный рост встать

вполне конкретное задание разыскать и спасти пару влипших в дерьмо яйцеголовых, или вы можете по собственной воле отправиться выручать попавшего в беду сталкера. За что непременно впоследствии награда — в виде денег или предметов, или, скажем, дружбы тех, кому вы помогли, — а это подчас дороже любых материальных ценностей.

Страх сталкера

Увы или ура, но рост характеристик на дрожжах выполненных квестов в игре не предвидится. Потому что их нет — характеристик. Алексей считает, что сталкер, который к концу игры превращается в Илью Муромца только потому, что спас десять экспедиций, подстрелил сотню монстров и заарканил взвод руса-

лок, — это сказка. А "Сталкер" планируется как игра, буквально сотканная из одного сплошного реализма. Поэтому игрок развивается экономически и, если можно так выразиться, аппаратно. Как в "Элите". "Мы зарабатываем деньги, покупаем новую аппаратуру, оружие. Благодаря этому открываются новые части Зоны.

То есть те, куда изначально игрок с пистолетом и простым детектором не проберется — погибнет", — говорит Алексей. — "А что касается характеристик — опытный игрок и так будет действовать быстрее и разумнее, чем новичок. А новичок, набравшись опыта непосредственно в игре, перестанет грузить сейвы каждые полчаса. Вот вам и весь экспириенс."

[И]: Игра позиционируется как приключенческая или как шутер?

[АС]: Приключенческая — однозначно. Если у RPG убрать характеристики, то это оно и будет. В качестве подопытного можно взять Fallout — он довольно близок по духу и смыслу.

В Зоне находится масса заброшенных заводов, институтов и научных станций. Ценные артефакты — где-то там...



Комсомолец, спортсмен и просто красавец. Я про пулемет... Ну и сталкер неплох, конечно же.

Без детекторов не всегда поймешь, где здесь скрывается ловушка... Может, она у этих бочек, а может — там, на лестнице...

Даже Зона устроена не так, как уровни в классических шутерах. То есть уровни у нас тоже будут, их планируется 15 штук, но все они расположены как бы на одной плоскости (за исключением пары подземных). Их соединяют естественные точки перехода — ворота, двери, преодолимые участки ландшафта или леса — допустим, небольшой каньон или просека. Площадь каждого из уровней, кстати, не меньше квадратного километра.

[И]: Хорошо, давай поговорим об устройстве Зоны. У Стругацких это была территория, сплошь начиненная коварными ловушками — хотя монстры там не водились. Как будет в игре?

[АС]: Зона частично повторяет местность вокруг Чернобыльской АЭС, по крайней мере, много соответствий — заброшенные дома, покосившиеся заборы, пустующие заводы и базы, те же кладбища техники... Само собой, в Зоне огромное количество аномальных областей — от просто загадочных и непонятных до смертельно опасных. Не все из них видны человеческому глазу. Аномальные зоны определяются при помощи детекторов — простейший из них пищит при подходе, более сложный отображает, как эта зона распределена на местности. Но нередко и без всяких детекторов ясно, что в этом месте что-то не так. К примеру, над пригорком висит странное марево, или почерневший угол заброшенного помещения зарос непонятной ржавой гадостью. Ясно, что все действия в таких местах должны быть предельно аккуратными.

[И]: Как насчет ловушек? В какой мере вы используете идеи Стругацких?

[АС]: Только как точку отсчета — аномальные зоны, сталкеры и артефакты, большего нам не надо. По поводу ловушек... вот, к примеру, в игре можно встретить студень — желеобразную массу, в которую лучше не попадать... О том, что игрок попал в ловушку, он узнает сразу — по посеревшему и вытянувшемуся экрану. Это могут быть и "вспышки в голове", и "звездочки в глазах", и какой-то шум, вой, барабанные перестуки, доносящиеся из колонок.

[И]: Ого... Как от всего этого спастись?

[АС]: Лучше просто избегать ловушек. Но если уж попал, как можно скорее оттуда выбираться. Кроме того, игрок сможет приобрести защитный костюм, сапоги или даже скафандр, ну и различную защитную аппаратуру.

[И]: Но ведь есть еще монстры! Их скафандром не напугаешь.

[АС]: Их напугаешь оружием, коего мы планируем порядка 30 видов. Оружие будет современного образца — к примеру, автомат Калашникова, снайперские винтовки, пистолеты. Все виды максимально соответствуют реальным прототипам. Хотя будут и так называемые научно-фантастические виды оружия, которые на Земле пока не изобрели или не довели до массового производства.

[И]: И в кого мы будем стрелять, кроме других сталкеров? Проще говоря — какие будут монстры?

[АС]: Страшные. У нас есть несколько эскизов, но мы пока не готовы ими делиться.

Монстров в игре пока нет, они, что называется, "in progress". Но у некоторых из них есть вполне конкретные описания. К примеру, будут зомби, находящиеся под телепатическим контролем существ, имеющих соответствующие

способности. Зомби, увидев врага, посылают сигнал своему "хозяину" и ждут инструкций. И вряд ли это будут инструкции типа "помоги сталкеру". Скорее наоборот. А поскольку зомби могут использовать все виды оружия, которые есть в игре, встреча с ними может закончиться фатально для игрока. Есть также дварфы, или карлики, живущие в подземельях. Их крайне чувствительные глаза не переносят дневного света. Поэтому на поверхность они стараются не выбираться. Зато под землей шалют по полной программе: ставят ловушки на сталкеров и ученых, неожиданно блокируют выходы из катакомб и подвалов и расстреливают заплутавших диггеров. Карлики обладают способностями к предвидению и телекинезу, что никоим образом не облегчает судьбу их жертв.

Счастье для игроков. Почти даром

[И]: И напоследок — несколько душещипательных вопросов. Какова продолжительность игры?

[АС]: 30-40 часов, если все время бежать напролом. Или 70-100 — это если пожить, развитием заняться, секреты понаходить, в сюжете поучаствовать.

[И]: На какой стадии разработки находится "Сталкер"?

[АС]: Есть концепция, написан сюжет, разработан движок — осталось только добавлять детали, наполнять уровни. Есть также четыре уровня, но они еще не закончены.

По двум из этих четырех уровней ваш покорный бегал в течение часа. Исследовал те самые обещанные заброшенные базы, смотрел сквозь сохранившиеся стекла, лазил по лестницам и даже заглянул в сортир. Сортир впечатляет — исключительно советского вида помещенье. Даже, пардон, чудится запах. А все остальное — загадочное, где-то мрачное, где-то обманчиво спокойное, но неизменно притягивающее. Движок весьма сноровист — разработчики говорят о 100000 полигонах в кадре при 60 fps. Рекомендуемые требования — PIII-1000, 256 Mb RAM, GeForce 3.

Лично я скорость движка оценить не смог — без единой подвижной детали (за исключением колышущихся веток) на

уровне о ней судить сложно. Зато графика по большей части готова (на продемонстрированных уровнях), ее можно оценивать. Почти фотографическое качество картинки, полное ощущение реализма. Что и неудивительно, впрочем, — текстуры сняты по большей части с фотографий из чернобыльского архива GSC. Я даже сравнивал — очень забавное ощущение: смотришь на настоящий кадр и потом видишь то же самое в игре. Будете на нашем компакте — посмотрите на экран с огромным наклепленным на стену плакатом в советской стилистике, изображающим наших гениальных и целеустремленных ученых. А потом гляньте на по соседству расположенную фотографию. Вот так и создается игра...

[И]: Ну и — какой будет финал? В соответствии с канонами — счастье для всех, даром?

[АС]: Финалов несколько, но счастья для всех не будет. Интрига раскроется только в конце. И, скорее всего, концовка будет началом "Сталкера-2". Она будет загадочная, очень сильная, драматическая — в общем-то, она уже готова, но говорить о ней раньше времени мне бы не хотелось.

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost можно без стеснения показывать западным издателям (а они, как известно, ребята строгие). Что GSC и сделали, в результате чего получили несколько солидных предложений от весьма уважаемых фирм. Осталось только выбрать издателя и доделать игру. Окончание дизайнерско-программных работ планируется на август следующего года.

Ждем третьего пришествия. ■



Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Русский Counter-Strike?

Уральцы хотят потеснить
признанный хит на игровом Олимпе



Старичку Counter-Strike скоро исполняется четыре года. За свою долгую, по игровым меркам, жизнь он покориł мировые компьютерные клубы и сердца геймеров. Однако всякая, даже самая любимая игра может со временем наскучить. В сердцах и на компьютерах упертых фанатов CS будет жить вечно. А в сердцах "нормальных" геймеров, коих большинство? И в компьютерном клубе бравый "контр" нет-нет, да и взглянет искоса на монитор соседа, на котором показывают свои красоты свежие "Герои" или изумительные виды на прибрежный город открывает GTA3. Все-таки четыре года — срок немалый.

На грани возможного

На родине грузовиков и тягачей "Урал" кипит работа. Команда SDS работает над потенциальным хитом. Anti-Terror — это не просто "еще один Counter-Strike". Уже сейчас он представляется вполне самостоятельной игрой с разноплановым геймплеем и обилием интересных находок. Основной упор разработчики делают на сингл-часть. Но и мультиплеерные режимы не останутся в накладе. Впрочем, давайте предоставим право самим разработчикам рассказать о своем проекте.

"Игромания" [И]: Как пришла идея заткнуть за пояс Counter-Strike?

Денис Сидоров [SDS]: Ну, не совсем заткнуть за пояс. Изначально мы хотели сделать игру в стиле Counter-Strike, с той же простотой и удобством в употреблении, но исправленными недостатками. Так сказать провести работу над чужими ошибками.

Как это ни печально, скоро Counter-Strike, как и все игры со временем, исчерпает себя, а игроки потребуют чего-то нового. Я думаю, Counter-Strike со своими новыми версиями и Condition Zero просуществует около года, ну а там не за горами и Anti-Terror.

На аналогию с Counter-Strike в первую очередь наводит название нашей игры. Впрочем, Anti-Terror — это рабочее название. Скорее всего, оно изменится. Возможно, мы назовем игру по имени главного героя сингл-части. Как его зовут — пока секрет. Сейчас обе игры и в самом деле очень похожи, так что "Анти-Террор" действительно можно назвать "русским Counter-Strike".

[И]: "Русский Counter-Strike" — звучит заманчиво. Что новенького вы предложите искушенному игроку?

[SDS]: Для начала — реалистичную графику. Мы уделяем много внимания теням и освещению.



Команда SDS вокруг руководителя проекта. Специально для "Игромании".

Все текстуры в игре полностью оцифрованные, от задних планов до мельчайших деталей. Был случай, когда очередной скриншот сперва даже назвали подделкой, мол, фотомонтаж какой-то.

На второе — полностью трехмерный звук, по которому умеет ориентироваться AI. Ведь для поиска противника эта деталь совсем не маловажная!

На десерт — громадное количество видов оружия. С игрой будет поставляться больше 30 видов, плюс подручные средства — куски арматуры, трубы, палки и так далее. В отличие от остальных игр, оружие в игре можно дополнить до 1000 (!) экземпляров. Конечно, новое оружие не станет валяться на картах, но его можно будет покупать в сетевой игре и в сингле (между частями).

И главное отличие нашей игры от CS — мощный сингл.

Все оружие, которое будет поставляться с игрой, — реально существующее. Значит, не будет никаких бластеров и прочих чудес инопланетного арсенала. Что ж, с одной стороны, это даже хорошо. SDS особое внимание уделяет реалистичности оружия. Такие параметры, как скорость стрельбы, количество патронов и убойная сила, будут точно отражать ха-

рактеристики реальных прототипов. Герой сможет носить с собой 5 видов ручного оружия (оно будет закреплено на цифрах от 1 до 5) и 5 видов гранат (цифры на клавиатуре от 6 до 0). В стандартном комплекте вооружения мы найдем и хорошо знакомый АК-47, и заморскую M16, и такие милые и дорогие нашему сердцу AK-74U, AK5b, AWM, Galil, LR300ML, LR300SRF, M4A1 с подствольниками, M24 SOCOM, M249, M40A1, MK46, Mp5, P90, Psg1, Sig552, T1911A, T1911A Deluxe, целых четыре вида ножей и даже два гранатомета. Вот уж где раздолье! От предвкушения сетевых баталий со всем этим богатством прямо слюнки текут. К сожалению, на горизонте маячит одно грозное "но": не испортят ли разработчики геймплей в погоне за чрезмерной реалистичностью? Надеюсь, что нет. Впрочем, пожуем — увидим.

[И]: Мощный сингл — для CS-подобных игр вещь неслыханная.

[SDS]: Да, сингл действительно проработан хорошо и состоит из трех частей, выполненных в стиле Half-Life. События игры разворачиваются на Урале. У игрока одна-единственная глобальная цель — найти организатора захвата завода. В игровом мире герой игры делает это всего за 36 часов (две дневные и одна ночная

миссия). А между миссиями — “живое” видео. Каждая часть рассчитана примерно на 13 часов геймплея, то есть среднему игроку придется “попотеть” около 40 часов. Но и после того, как игрок достигнет финиша, он не сможет с чистой совестью сказать, что прошел всю игру — у нас нелинейный сюжет. Существует около 60 вариантов прохождения, и это вовсе не малозначительные развилки, а совершенно разные карты.

[И]: А на что вы делаете больший упор — на сингл или на мультиплеер?

[SDS]: Пока на сингл, но обещаю, что и мультиплеер будет на уровне, а не просто для галочки. Представьте, каким будет мультиплеер с тысячами видами оружия! Мы постараемся сделать так, чтобы можно было воссоздать оружие из любой игры. Возможно, кто-то захочет сделать для Anti-Terror мод, реализующий Counter-Strike.

[И]: Тысяча видов оружия — не шутка. Получается, архитектура игры будет модульной, и такой фокус можно сотворить не только с оружием?

[SDS]: Да, оружие — это лишь малая часть всех изменяемых параметров. В настройках игрок сможет выбрать даже то, как будет выгля-

бессмертным. Впрочем, еще рано делать выводы. И все же разработчики дышат уверенностью в успехе, а нам остается лишь пожелать им этого успеха.

Не все спокойно в датском королевстве

Радует, что сценарист не позволил террористам в очередной раз захватить мир, укрывать президента или направить атомные боеголовки на Москву или Вашингтон. Сепаратисты не угрожают Афганистану, а Кавказ не объявляет себя независимым государством. Все проще, но в то же время интереснее.

[И]: Действие игры происходит только на Уральском заводе?

[SDS]: Нет, все три части абсолютно не похожи друг на друга. Игроку определенно не наскучит играть: карты однообразием не страдают. На заводе проходит только первая часть игры. Остальные две части называются “Город” и “Убежище”. Думаю, самой эффектной частью будет вторая, особенно те моменты, когда действие происходит в ночном клубе. Тут все любители Q3 не останутся без внимания, ведь различ-

ные дискотечные эффекты (а оных реализовано очень много) возникают не просто так, а в соответствии с доносящейся из колонок музыкой.

Каждая часть — это как бы отдельная игра. Части различаются по дизайну уровней, геймплею, целям и многому другому. Если первую часть игры можно сравнить с Counter-Strike, то вторая отдаленно напоминает Duke Nukem или даже Max Payne, а третья — и вовсе Project IGI.

Это на самом деле очень интересная находка — разделить игру на независимые по геймплею части. Это даже не встроенные мини-игры, как в MDK, а три совершенно самостоятельных игры. Сначала мы спасаем заложников, обезвреживаем бомбы и боремся с террористической угрозой, потом развлекаемся в духе старика Дюка и максимально оттягиваемся на вражинах, а под конец — планируем диверсионные операции, олицетворяя собой Тень, Которая-Может-Убивать. Заманчиво, правда? Но все это сингл, а ведь как хотелось бы получить мультиплеер ему под стать!

[И]: Вы ожидаете, что игра затмит оригинальный CS?

[SDS]: Как минимум составит реальную конкуренцию. Игр с интересным геймплеем в сетевом режиме настолько мало, что их можно пересчитать по пальцам одной руки инвалида. А ведь поддержка мультиплеера есть почти в каждой. Хороший мультиплеер — залог долгой жизни игры. Другие разработчики стараются создать для своих игр побольше сетевых карт, зачастую абсолютно неинтересных и малоигрательных, состоящих в основном из одинаковых коридоров и шаблонных декораций. Ложку дегтя добавляет еще и сложность запуска игры по сети. Сейчас остается только с ностальгией вспоминать простоту и скорость запуска сетевого режима в Quake 2. “Анти-Террор” не будет заражен болезнью современных игр, благодаря которой игроку приходится продирается через пять меню и десять подтверждений.



Так работает АК-74. Хороша птичка!

деть меню. Интерфейс игры можно будет менять примерно как скины для Winamp. Меню различаются не только картинками на кнопках: вы можете добавлять новые или удалять ненужные объекты в целях максимального удобства. Этот фокус можно проделать с любым меню вплоть до меню для покупки оружия.

Новые миссии и модификации смогут создавать даже люди, не знакомые с программированием. Гибкость редакторов без особых усилий позволит воссоздать Quake 2 или Half-Life, причем до мельчайших деталей, начиная с оружия и заканчивая интерфейсом. С помощью специальной утилиты игрок сможет устанавливать новые миссии или модификации в два клика. Думаю, после выхода игры на нас обрушится прямо-таки лавина любительских миссий и модификаций.

Получается, после выхода игры мы получим еще и этакий игровой конструктор, из кубиков которого сможем собрать собственную игру. Поток любительских карт и модификаций всегда продлевал играм жизнь, но поток игр на основе игры наверняка сделает Anti-Terror



Нет, вертолет в игре поводить не удастся. Но не дать кому-то на нем улететь — это запросто.



Как видите, с кровью у SDS отношения особые. Теплые и дружественные.

Карт для мультиплеера у нас немного, но каждая проработана настолько хорошо, насколько это вообще возможно. Кстати, среди сетевых карт преобладают карты с открытыми пространствами. Я думаю, больше пяти карт для сетевой игры и не нужно. Сколько всего наклепали карт для CS? А сколько из них действительно популярны? Чем меньше к игре официальных карт, тем больше неофициальных.

SDS пошли необычным путем, предпочитая количеству — качеству. Такой подход в последнее время малопопулярен, а зря. С другой стороны, кто может поручиться, что это понравится непостоянному в своих пристрастиях геймеру? Как просчитать заранее популярность тех или иных карт? До сих пор спрогнозировать успех мало кому удавалось. Если релиз не сопровождается мощной рекламной кампанией, разработчикам придется буквально вылезать из своих скинов, чтобы заинтересовать геймера. Но в обойме SDS много патронов крупного калибра, каждый из которых стремится поразить геймера в сердце.

Простота — залог успеха

Многие разработчики перегружают игру излишними «вкусностями». Редкий наворот удачно вплетается в канву геймплея. Чаще всего «суперкрутая» возможность прилепляется где-то сбоку, выпадая из игрового процесса, а то и вовсе мешает ему. Но некоторые удачные находки вливают свежую струю в ничем не примечательную вроде бы игру. Так было, например, с Counter-Strike, когда он из простого мода превратился в своего рода культ. Самое главное тут — баланс. Если какая-то чаша весов перевесит, то наверняка ударит придирчивого геймера по голове. И жди тут популярности! Посмотрим, как дела у Anti-Terror с нововведениями и «вкусностями».

[И]: Сейчас стало модным добавлять элементы управления военной техникой в CS-подобные игры. Прокатиться с ветерком в десантном джипе до точки назначения, по-быстрому освободить заложников и угнать с ними на юга

на предусмотрительно украденном у супостата прогулочном вертолете — что может быть веселее? Будут ли в вашей игре разнообразные средства передвижения?

[SDS]: Да, игрок сможет поуправлять различными транспортными средствами. Но не в сингле, так как игра по своей сути задумана как классический 3D Action. Транспортные средства могут «убить» весь игровой процесс и отвлечь геймера от главной задумки создателей. Для них нужны большие открытые пространства, пожирающие игровую территорию и сводящие на нет азарт боя. Вспомним транспортные средства в CS. Модели машин ужасны, сами они неудобны в управлении, а динамикой движения напоминают прорезиненные утюги (когда отскакивают от стен).

Но в сетевой игре, на некоторых уровнях, игрок сможет покатайся на наземном, морском и даже воздушном транспорте. В движок заложен код, отвечающий за транспорт, и если у кого-то возникнет желание, он может создать дополнительные миссии хоть с ракетноносцами.

[И]: Игрок будет продвигаться в игре по стандартной CS-схеме, или у него будут какие-то навыки, которые можно прокачать? Будут ли в игре ролевые элементы?

[SDS]: А зачем? Наш супергерой и так уже всему научился и все умеет. Классический 3D Action режим, как в CS, Serious Sam и других играх. В общем, бежишь и лупишь врагов, без всяких заморочек и сложностей. Зачем лишний раз игроку задумываться над силой, удачей, умениями и всякими там волшебными амулетами у героя? Он может полагаться только на свою реакцию и смекалку. Простота — залог успеха!

В вопросах геймплея SDS соблюдают традиции, поминутно кивая на «старое доброе». Но не чураются разбавить традиции некоторыми интересными нововведениями. С одной стороны, мы получаем отточенный игровой процесс (не заинтересовать он просто не может — проверено многочисленными предками!), а с

другой стороны — много нововведений, которые не дадут геймеру скучать.

По злочным местам Урала

Не знаю, как в сетевом режиме, но в сингле игроку точно не придется тосковать. Через секретного агента ко мне попали слайды планов уровней всей игры. Из соображений конфиденциальности информации мы сейчас не можем напечатать эти планы в журнале, но я поделюсь своими впечатлениями. Первая часть игры состоит из четырнадцати миссий. Большинство из них проходит на открытых пространствах, причем дизайнер явно неравнодушен к русской природе (а кто к ней вообще может быть равнодушен?) и особенностям уральского ландшафта. Холмы и лощины призваны поразить наше воображение. К слову, центр запуска ракет — это реально существующее здание, которое четко видно на фотографии, прилагающейся к планам. По версии разработчиков, мирная высотка — это одно из звеньев цепи зла, протянувшейся через весь Урал. Правда, все четырнадцать миссий вряд ли можно будет пройти за один заход. В зависимости от того, куда игрок повернет на сюжетных развилках, он увидит тот или иной набор карт.

Вторая часть игры порадует нас одиннадцатью миссиями, в течение которых герой будет искать добро и порядок на улицах Города. С ухмылкой вспоминаем старичка Дюка и пытаемся представить, как в этом стиле SDS'овцы воссоздадут такие злочные места, как Ночной клуб, Бар, Бильярдную, Дискотеку и мрачный кабинет Шефа, стоящего за всеми этими бесчинствами.

Третья часть игры — самая таинственная. Из обрывка слайда (внутренняя охрана мега-комплекса SDS хорошо тренировала зубы) можно понять только то, что начнет игрок далеко в горах, проберется через туннель, прорубленный в толще скалы, и попадет... на Базу. О том, что случится дальше, мы узнаем только после релиза игры.

[И]: Графика будет под стать геймплею?

[SDS]: Собственный движок XGame и оцифрованные текстуры позволяют создавать сцены не хуже, чем в 3DMax. Мы постарались избежать недостатков, которые есть в других играх. Вообще, сложно описать какие-то нововведения в графике, на них лучше смотреть. В XGame есть поддержка графических плагинов, и игроки даже смогут добавить какой-то свой эффект.

[И]: И все это не будет тормозить?

[SDS]: Сейчас в «Анти-Террор» можно поиграть на Celeron 700 с GeForce 2. Конечно, требования относительно высокие, и они еще вырастут, но к выходу игры подспеют Pentium V и GeForce 5.

[И]: Когда же релиз?

[SDS]: Надеюсь, все пойдет хорошо, и вы сможете спрашивать игру в магазинах года через полтора.

Не исключено, что к этому сроку Counter-Strike умрет собственной смертью, и тогда «Анти-Террору» просто не с кем будет конкурировать. Но наверняка встанет вопрос о наследнике — и, чем черт не шутит, — вдруг им окажется игра от уральской команды? По крайней мере, ребята стараются дать ей на то максимальный шанс. Пожелаем им удачи. ■

КОМПАНИЯ «NEW MEDIA GENERATION» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

TEAMFACTOR

СТРАТЕГИЯ, СИЛА, СМЕЛОСТЬ

- > Tактический шутер с элементами RPG
- > 12 секретных миссий в разных частях света - Европа, США, Ближний Восток, Азия и острова Тихого океана
- > Продвинутый AI
- > 48 видов реального оружия, снаряжения и экипировки
- > До 60 игроков в многопользовательском режиме игры
- > Великолепная 3D графика и потрясающий звук

НОВЫЕ МИССИИ К ИГРЕ НА WWW.NMG.RU

Минимальные системные требования:

- > MS Windows 98/2000/NT
- > Процессор Pentium 3 450 Mhz
- > 64 Мбайт ОЗУ
- > CD Rom 2x
- > 3D видеокарта с поддержкой OpenGL
- > MS Windows совместимая «МЫШЬ»

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
тел.: (095)903-80-98, (095)903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

www.nmg.ru

www.teamfactor.co.uk

7 FX



Singularity
SOFTWARE

NMG
NEW MEDIA GENERATION

Системы машинного перевода

В переводе меньше всего надо
привязываться к словам и больше к мысли.
Н.В. Гоголь.

Сфера применения компьютера постоянно расширяется. В стороне не остались ни домашнее хозяйство, ни промышленность, ни производство, ни государственные структуры. Особое значение ПК приобретает в науке, в частности в области создания искусственного интеллекта. Одним из практических приложений которого являются системы машинного перевода (СМП).

Еще пять лет назад машина могла переводить лишь отдельные слова, а над способностью обработать целое предложение, не говоря уже о тексте, можно было лишь посмеяться. Такое положение оставалось неизменным на протяжении нескольких лет. Хотя СМП как коммерческие продукты существуют в РФ с 1990 года, пользоваться ими не спешил ни обыкновенный пользователь, ни профессиональный переводчик.

Сегодня качество работы СМП сильно возросло. Конечно, до литературного (художественного) перевода еще далеко. Но помочь в работе профессиональному переводчику ПК способен, а обычному пользователю СМП просто необходима.

Эта статья выходит за рамки обычного обзора софта. Мы не просто поможем выбрать СМП на основании проведенных тестов и ваших требований, но постараемся также разобраться в принципах машинного перевода (проникнуть внутрь этого сложного механизма) и выяснить причины ошибок, допускаемых СМП.

Трудности выбора

Сегодня в РФ существуют всего два программных продукта, способных качественно переводить тексты. Это "Сократ" (разработан компанией "Арсеналь") и PROMT XT (продукция компании "ПРОМТ").

Обе СМП имеют собственную историю и оригинальный "движок". Под "движком" в данном случае понимается ядро, в котором воплощена технология машинного перевода. Сама технология включает в себя общепринятые принципы перевода (например, дословный перевод) и "ноу-хау", являющееся секретом каждого продукта. С точки зрения программирования такой "движок" представляет собой функцию, получающую на входе слово, предложение или текст и возвращающую переведенный фрагмент. Вся остальная часть СМП — это высокоуровневый интерфейс, позволяющий пользоваться теми или иными возможностями.

Каждая СМП имеет различные дистрибутивы для разных пользователей. Для перевода, помимо самой программы, нужны словари, разбитые по тематикам и поставляемые отдельно.

PROMT XT

Базис

Мы будем рассматривать дистрибутив PROMT XT Office Giant, так как он предлагает максимум возможностей и дополнительных утилит.

Глобальная интеграция ПО друг с другом не оставила в стороне и СМП. PROMT XT Office Giant позволяет интегрировать себя в WinWord 97/2000/XP, Excel 97/2000/XP, MS Internet Explorer, MS Power Point, MS Front Page, MS Outlook и Acrobat Reader. Последняя возможность нужна для профессиональных переводчиков, так как им часто приходится работать с pdf-форматом. Нас она мало интересует.

Давайте разберемся, что собой представляет работа с PROMT из других приложений. Например, в WinWord. Открыв любой офисный документ, вы можете использовать СМП тремя способами. Через появившийся пункт меню PROMT, новые кнопки панели инструментов, а также с помощью контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши. Никто не мешает вам назначить горячие клавиши для нужных пунктов меню (создав, таким образом, четвертый способ общения с СМП).

Удобнее всего контекстное меню. Оно содержит раздел "Переводы". Проведя над ним мышкой, вы откроете панель, содержащую переводы выделенного слова (у него может быть несколько значений).

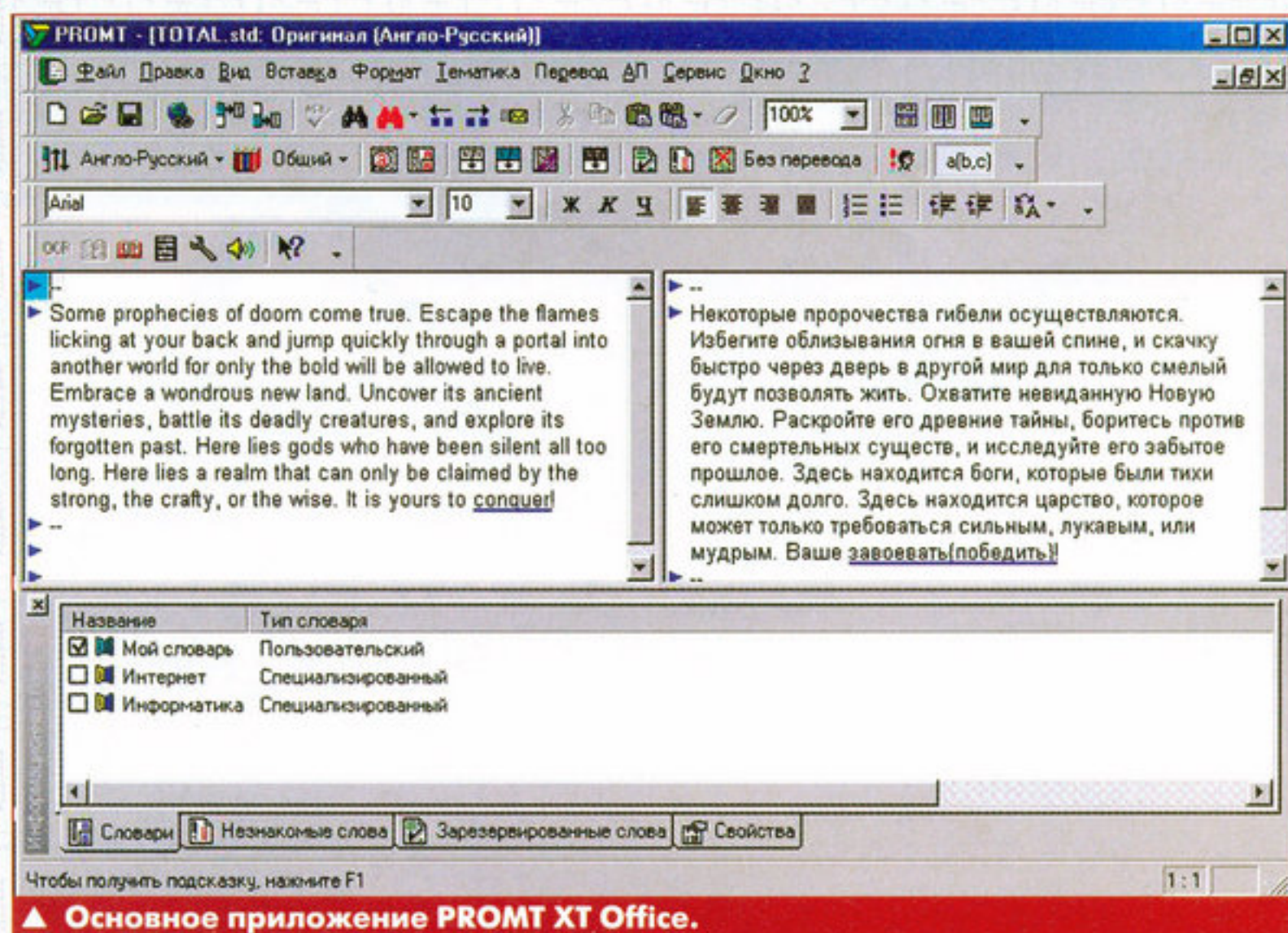
Так же есть возможность переводить текст небольшими фрагментами, абзацами и целиком. Для этого удобнее всего использовать кнопки панели инструментов. В них достаточно просто разобраться благодаря всплывающим подсказкам.

Примерно так же обстоит дело и с MS Internet Explorer. PROMT XT может перевести страницу полностью или только выделенный фрагмент. При этом вы сами решаете, будет результат перевода выведен рядом с оригиналом или же заменит исходный. При обработке страницы целиком можно все настроить так, чтобы результат появлялся в новом окне. Перевод можно подсвечивать фоном нужного цвета. Также существует функция запроса на русском, переводе его на другой язык и отправления на какой-нибудь поисковый сервер. Поддерживаются Altavista, Yahoo!, Lycos и другие популярные узлы.

Вообще же PROMT XT достаточно дружелюбен. Разобраться с его использованием в MS Outlook и Acrobat Reader достаточно просто. Вдобавок все утилиты, входящие в состав PROMT XT Office, а также программы их конфигурации размещаются в отдельной папке. PROMT ненавязчив. Интеграция и удаление осуществляются одним щелчком мыши.

Основы перевода

Наиболее удобным способом обработки текстов является использование PROMT XT в качестве самостоятельной программы. Для



этого необходимо щелкнуть на Пуск/Программы/PROMT XT Family/PROMT.

СМП предоставляет вам собственную визуальную оболочку, разработанную специально для переводчиков. Здесь все служит для облегчения вашего труда.

На картинке видно, что основная часть экрана разделена на две части (как две панели в Norton Commander). Вы можете работать с текстами на русском и иностранном языках одновременно. Небольшие треугольники, размещенные в начале каждой строки, позволяют по фрагменту текста на одном языке быстро находить его перевод в другом окошке. Соответственно, не придется тратить время на поиски, просто щелкните на треугольник. PROMT все сделает сам. Это возможности, к сожалению, лишены СМП линейки "Сократ".

После обработки текста многие слова будут подчеркнуты разными цветами. Красным — незнакомые слова, зеленым — зарезервированные слова, синим — слова с несколькими возможными вариантами перевода, желтым — слова из подключенных специализированных словарей, розовым — слова из пользовательского словаря.

Можно вести собственный пользовательский словарь, добавляя туда незнакомые для СМП слова (красный цвет). Зарезервированные слова (зеленый цвет) PROMT никогда не переводит. Синяя черта (под многозначными словами) помогает быстро найти те слова, в переводе которых СМП могла ошибиться.

Помимо всего перечисленного, PROMT обладает многими мелкими приятными функциями: настройкой шрифта, работой с большинством текстовых форматов (MS Word, rtf, txt, html), созданием шаблонов, хранящих ваши настройки, автоматическим определением направления перевода (СМП сама решает, будете вы переводить с русского на английский или обратно). Чтобы лучше разобраться в особенностях программы, мы обратились к менеджеру по работе с корпоративными клиентами компании "ПРОМТ", Евгению Стаханову.

● ● ●
"Игромания" [И]: Евгений, расскажите, пожалуйста, как "мыслят" СМП вообще и PROMT в частности.

Евгений [Е]: При разработке системы машинного перевода решаются три задачи. Первое — это создание максимально большого словаря. Второе — обучение системы грамматике. Третье — обучение системы распознаванию как можно большего количества устойчивых языковых оборотов.

[И]: Не могли бы вы подробнее осветить каждую из этих задач?

[Е]: При создании словаря наиболее важно правильно структурировать информацию. Например, существительные в русском языке изменяются по падежам и по числам, то есть для одного существительного может существовать до 12 разных форм. Для того чтобы правильно переводить слова в разных фор-

мах, в переводчике существует описание морфологии. В системе PROMT разработано уникальное по полноте морфологическое описание для языков. Множество окончаний для каждого языка хранится в виде древесных структур, что обеспечивает эффективный анализ.

[И]: А как обучить машину грамматике?

[Е]: Система перевода — это не транслятор, ограниченный рамками входной грамматики. Это сложная система, которая получает результат при любых входных данных.

Наша система относится к типу TRANSFER. Алгоритм перевода строится на трех процессах. Анализ входного предложения, преобразование этой структуры (TRANSFER) и затем синтез выходного предложения. Особенность PROMT'a в том, что метод TRANSFER применен нестандартно, с новым лингвистическим подходом.

[И]: И в чем отличие?

[Е]: Стандартный подход предполагает выделение анализа и синтеза всего предложения целиком. В основу PROMT'a положено представление процесса перевода как "объектно-ориентированной" организации. Если проще, то вместо последовательного TRANSFER'a всего предложения программа разделяет перевод на отдельные TRANSFER'ы. Язык — это живая, быстро изменяющаяся система: постоянно появляются новые слова, новые значения ста-

рых. Если пытаться анализировать все предложение целиком, то всего одно изменение в тексте застопорит процесс. А наша программа умеет узнавать отдельные части предложения и правильно их переводить.

[И]: А в чем состоит ваше "ноу-хау"?

[Е]: Нам удалось создать технологии на основе математического моделирования и нейронных сетей. В PROMT'e используются последние разработки в области семантического анализа и синтаксического разбора. В утилите есть лингвистические настройки, которые улучшают перевод специализированных текстов.

[И]: Есть ли какие-нибудь тонкости в настройке PROMT до работы или во время перевода, позволяющие оптимизировать или упростить перевод?

[Е]: Для получения качественного перевода текстов "нестандартной" тематики необходимо подключать специализированные словари. Пытаться перевести тексты по медицине или металлургии базовым словарем — бесполезно. Подключаются и отключаются словари кликом на чек-боксе в списке.

Если часть необходимой терминологии есть в одном словаре, а часть в другом, то можно одновременно подключить несколько специализированных словарей. При подключении нескольких словарей нужно определить их приоритет. Словарь, содержащий наиболее близкую переводимому тексту лексику, должен иметь высший приоритет. Значимость словаря определяется его положением в списке словарей. Сначала берутся переводы из самого "верхнего" словаря, затем из следующего и так далее. Словарь общей лексики, который в списке не показан, используется в по-

следнюю очередь.

Следующий важный момент — это добавление нового списка слов. Это словарь пользователя, который необходим для настройки электронного переводчика. Ведь очевидно, что в базовом и специализированных словарях не будет абсолютно всех необходимых вам терминов. Для обработки новых терминов в нашей программе есть специальная опция — "Редактор словарей". При добавлении слова в один словарь соответствующая словарная статья (или статьи, если переводов несколько) автоматически вводится в парный.

[И]: Спасибо за ответы.

Сократ

Продукты компании "Арсеналь" также интегрируются в MS Internet Explorer и MS Outlook. Что касается других приложений, то с ними дело обстоит иначе. "Сократ" обладает очень полезной функцией: вы можете перевести любое слово в любом Windows-приложении, просто выделив его и нажав Shift+правую кнопку мыши. Результат появится моментально во всплывающей подсказке. То, чего не хватает "Промту". Такой способ позволяет переводить не только отдельные слова и их сочетания, но и предложения и абзацы. Пожалуй, это основное достоинство "Сократа".

Для того чтобы воспользоваться "Сократом Персональным" (от "Профессионального" он отличается отсутствием дополнительных словарей), надо либо запустить основное приложение СМП и там открыть необходимый документ, либо поместить ваш входной текст в буфер обмена и после этого запустить СМП. В последнем случае текст переведется автоматически (Сократ сам определит направление перевода).

Что касается настроек, то они являются воплощением тезиса "Краткость — сестра таланта". Сократ предлагает пользователю лишь самые общие настройки, имеющие с процессом перевода мало общего. Однако это не мешает этой СМП конкурировать с таким титаном, как PROMT XT.

В "Сократе" отсутствует возможность находить переведенный фрагмент текста автоматически, используя оригинал. Приходится тратить время. Также утилита не имеет системы подчеркивания. То есть возможности тонкой настройки существенно ограничены.

Что касается интеграции СМП в другие продукты, то тут все просто. Три дополнительных кнопки в панели инструментов. С помощью первой можно перевести текущую страничку, вторая открывает окошко с настройками (здесь можно задать направление перевода и подключить/отключить дополнительные словари), последняя делит окно MS IE пополам. В верхней части появится перевод текста, а в нижней останется оригинал (вы можете читать оба текста параллельно). Помимо этого в контекстном меню появится пункт "Перевести".

Чтобы понять механизмы, лежащие в основе работы "Сократа", мы обратились к менеджеру компании "Арсеналь" Олегу Чекалину.

● ● ●
[И]: Олег, расскажите, как думают СМП и "Сократ" в частности. В чем плюсы "движка" вашей утилиты?



Олег [О]: С системами машинного перевода (СМП) дело обстоит одновременно и просто, и сложно. Часто приходится слышать, что они не оправдывают своего названия. Что перевод слишком грубый, часто неточный. Что ж, это почти правда. Однако здесь дело здесь не столько в самих СМП, сколько в том, что их воспринимают как личность, способную понимать и транслировать чужую мысль. Слишком мы привыкли к тому, что человеческая речь (устная или письменная) — единственное средство для передачи информации. Но это не совсем так. Мы автоматически приписываем языку не свойственные ему функции. На самом деле, выражение "найти общий язык" относится скорее к сфере эмоционального контакта, а не к обмену информацией.



Вот эта неувязка и всплыла на поверхность при попытке научить компьютер "работать" переводчиком. Идея, лежащая в основе переводчика, обманчиво проста. Любой студент может при известной заинтересованности запрограммировать простой механизм разбора текста и замены каждого встретившегося иностранного слова на соответствующее русское. Мы получим отличный буквальный перевод, так называемый "подстрочник". К сожалению, понять написанное будет практически невозможно. Связность и осмысленность перевода при этом недостижимы из-за "бессилия" простого набора отдельных слов передать значение высказывания.

Известно, что знаменитый напиток Coca-Cola на 99% состоит из воды и жженого сахара. Оставшийся один процент является самым страшным секретом компании-производителя. Если помнить об этом, когда мы говорим об устройстве ядра переводчика "Сократ", то можно с уверенностью сказать что на 99% он состоит из специального переводного словаря и механизма автоматического формирования словоформ, то есть склонения, спряжения...

Детальный разбор работы "мозга" машинного переводчика — тема, достойная не одной докторской диссертации. А подготовить и защитить такую диссертацию можно на факультете лингвистики РГГУ (Российского Государственного Гуманитарного Университета).

[И]: "Сократ" очень прост в настройках, но наверняка вы можете дать несколько советов.

[О]: Переводить тексты с помощью "Сократа" предельно просто. Процесс интуитивно понятен каждому и не нуждается в комментариях. Большинство настроек программы от-

ражаются в первую очередь на удобстве работы. Можно добиться удобного именно для вас режима выполнения перевода. Автоматическое сворачивание окна программы при запуске, помещение результата перевода в буфер обмена и многое другое.

Отдельно стоит упомянуть лишь одну функцию, делающую "Сократ" незаменимым помощником для тех, кто владеет английским языком на уровне "читаю и перевожу со словарем". Утилита умеет быстро переводить фрагмент текста из любого приложения во всплывающей подсказке. В процессе чтения текста, например, в MS Word или страницы в IE, можно выделить встретившееся незнакомое слово или непонятную фразу, нажать Shift+правая кнопка мыши, и программа мгновенно покажет полный перевод в маленькой желтой подсказке рядом со стрелкой мыши. Никаких всплывающих окон. Никакого переключения между приложениями.

[И]: Поставляются ли к "Сократу" дополнительные специализированные словари?

[О]: С "СОКРАТ Интернет" поставляется несколько специализированных словарей, позволяющих точнее переводить тексты определенной тематики.

[И]: Спасибо за ответы.

PROMT XT vs. Сократ Персональный

Сразу оговоримся, что тестировать отдельно СМП, встроенные в другие приложения (например, MS IE), мы не будем. Любая часть СМП использует один и тот же "движок", поэтому результаты тестирования везде будут одинаковы.

В качестве английского текста мы взяли часть предыстории к игре Heroes of Might and Magic IV. Оригинал выглядит так: "Some prophecies of doom come true. Escape the flames licking at your back and jump quickly through a portal into another world for only the bold will be allowed to live. Embrace a wondrous new land. Uncover its ancient mysteries, battle its deadly creatures, and explore its forgotten past. Here lies gods who have been silent all too long. Here lies a realm that can only be claimed by the strong, the crafty, or the wise. It is yours to conquer!"

Вариант "Сократа": "Некоторые прорицания судьбы осуществляются. Избегайте пламени лежа на вашей обратной стороне и прыжок быстро через портал в другой мир для только жирного шрифта будет позволен жить. Охватите (обнимать) чудную новую землю. Откройте свои древние тайны, боритесь свои чрезвычайно творения и изучайте свое забытое прошлое. Боги здесь лжи, которые были тихий все слишком долго (длинной). Здесь лежит (лгать) области, которая может только предъявлена прочным, ловкий, или мудрый. Это — ваше, чтобы завоевывать!"

Результат PROMT XT: "Некоторые пророчества гибели осуществляются. Избегайте облизывания огня в вашей спине, и скачку быстро через дверь в другой мир для только сме-

лый будут позволять жить. Охватите невиданную Новую Землю. Раскройте его древние тайны, боритесь против его смертельных существ, и исследуйте его забытое прошлое. Здесь находится боги, которые были тихи слишком долго. Здесь находится царство, которое может только требоваться сильным, лукавым или мудрым. Ваше завоевать (победить)!"

Правильный перевод литератора: "Пророчества сбываются. Спасайтесь от пламени, лижущего вашу спину, быстро прыгайте в другой мир через портал, ибо выживет лишь смелый. Повелевайте чудесной новой землей. Открывайте ее древние тайны, сражайтесь с ее смертельными созданиями и исследуйте ее забытое прошлое. Здесь спят Боги, так долго хранившие молчание. Здесь целый мир, который покорится только сильному, ловкому и мудрому. Завоюйте его!"

Конечно, высказывание Гоголя (см. начало статьи) компьютеру не знакомо, и от всего машинного перевода веет подстрочником (дословным переводом). Но зачатки верного склонения и спряжения существительных уже есть.

Возникает ощущение, что PROMT XT справился со своей задачей лучше. Слово "bold" он перевел корректно и уловил смысл двух предпоследних предложений. Также он верно определил падежи. Перевод позволяет понять мысль, заложенную в оригинал.

Перевод "Сократа" очень похож на дословный: неправильный выбор значений при многозначности. Ведь слово "bold" означает не только "жирный шрифт", а слово "lie" — не только "лгать". Но смысл перевода разобрав тоже можно.

В чем причина возникших ошибок? Да все в тех же трудностях, о которых говорили менеджеры конкурирующих продуктов. Это выбор значений в многозначных словах, а потом подбор соответствующих окончаний для них (также выбор множественного/единственного чисел и мужского/женского родов). Хотя некорректных результатов много, есть и абсолютно верные переводы, которых, безусловно, больше получилось у "Промта".

Помимо качества перевода нужно отметить его время. "Сократ" справился со своей задачей за пять-шесть секунд, а PROMT потратил времени примерно в 3-4 раза больше.



"Сократ" можно посоветовать тем, кому нечасто приходится переводить тексты. В этом случае его скорость, отсутствие тонких настроек и возможность получать перевод во всплывающей подсказке окажут неоценимую помощь в работе. Однако для профессионального переводчика он не так подходит, как "Промт".

СМП PROMT идеален для тех, кто переводит много и часто и кому важно качество результата. Тонкая настройка, пользовательский словарь, ассоциированная память... Все это удобно, когда нужно перевести сложные тексты и часто. А вот для человека, которому важно быстро и единожды перевести какой-то фрагмент, все это — помеха.

Удачного вам перевода. И пускай никто не облизывает огонь в вашей спине... ■

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



В ОБИТЕЛИ ЗЛА

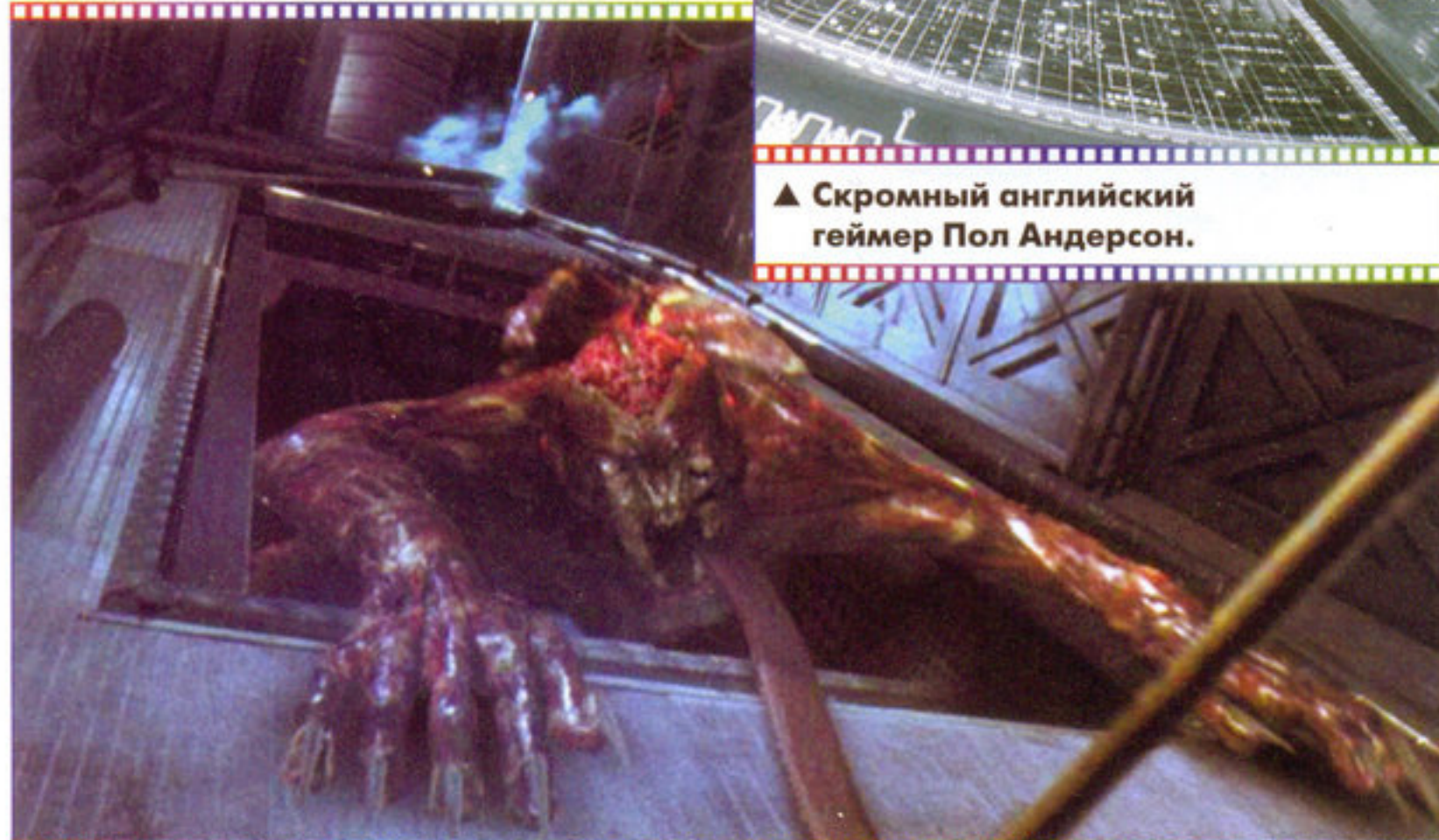
Снять хороший фильм по игре — задача не из простых. Снять хороший фильм по культовой игре — еще сложнее.

Долгое время фильмы по мотивам компьютерных и видеоигр получались откровенно дрянными. Один за другим в прокате провалились *Mario Super Bros.*, *Street Fighter*, *Double Dragon*. В Голливуде стали поговаривать о "проклятье игр". Первым, кто сумел сохранить на должном уровне дух игры и сделать вполне приличный фильм, стал англичанин Пол Андерсон. 15 февраля 1994 года состоялась премьера зрелищного боевика *Mortal Kombat*, кассовые сборы которого заставили заткнуться злопыхателей. Андерсон смог угодить и геймерам, и простым зрителям.

Прошло несколько лет, и Пол вновь взялся за "портацию" игры на большой экран. И снова в его руках оказалась святыня — легендарный *Resident Evil*. Первоначально снимать RE должен был Джордж Ромеро, режиссер одного из самых известных ужастиков — "Ночь живых мертвецов". Казалось бы, кому как не ему наиболее понятна и близка тематика зомби, однако продюсеров не устроил сценарий, написанный Ромеро. В принципе, отвергнутый сценарий Ромеро был не так и плох (желающие могут ознакомиться с ним, если проследуют по адресу www.totallyre.com/romero-script/script.txt), но не вполне соответствовал принципам современного боевика. Продюсерам не был нужен еще один банальный трэшевый ужастик о "живых мертвецах", им был нужен зрелищный блокбастер. С такими мыслями они вышли на Пола Андерсона и не прогадали. Почему? Об этом — ниже.

Кто злое помянет...

Изначально *Resident Evil* был довольно рискованным проектом. Да, одноименная игра благодаря своей популярности даже угодила в книгу рекордов Гиннеса. Но игра и фильм — вещи разные. Игра о полчищах зомби, коих необходимо изрубить, расстрелять, взорвать, имеет все шансы на успех. Но фильм о зомби... Серьезные взрослые люди не пойдут на такое кино, отдав предпочтение тем же "Играм разума".



▲ "У-ху, я самый модный и, видимо, самый красивый..."



▲ Милла Йовович, Мишель Родригез, Эрик Мебиус. Картина "Явление Христа народу".



▲ Скромный английский геймер Пол Андерсон.

Детей на такое кино не поведешь. Женщины выберут более мягкие, лиричные фильмы. Как видите, прогадать и остаться без зрителя довольно легко.

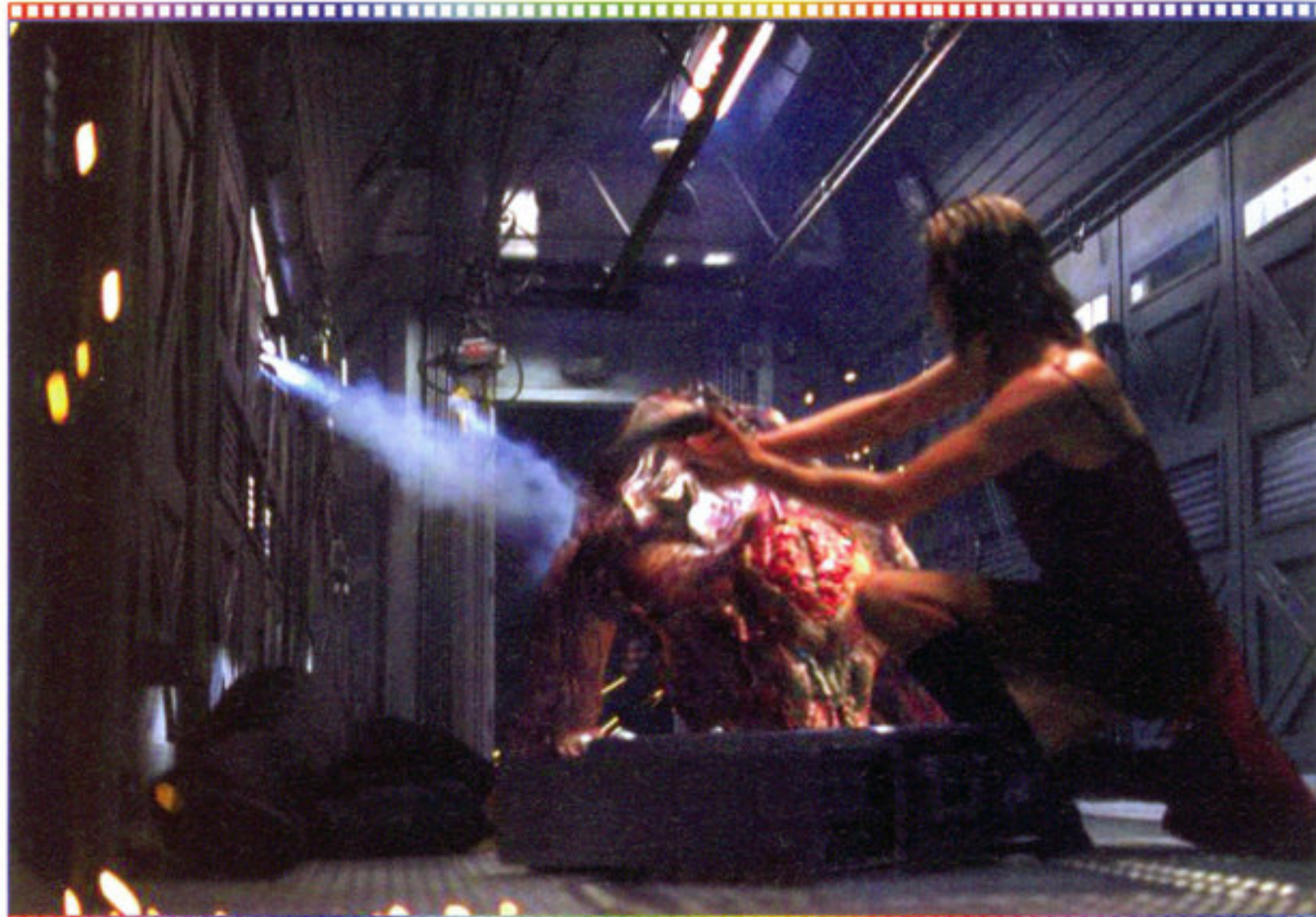
В Голливуде на *Resident Evil* денег дать побоялись. Финансовые вливания пришли из Европы. Фильм был снят на деньги европейских продюсеров, съемки проводились на территории Великобритании и Германии. Компания *Constantin Films* до RE сняла несколько неудачных фильмов (вроде *All the Queens Men*), и новый проект Пола Андерсона оказался для нее отличным шансом поправить положение.

Рабочим названием картины стало *Resident Evil: Ground Zero*, а выйти на экраны кинотеатров фильм был должен в конце октября 2001 года, на Хэллоуин. Работу над фильмом не завершили к назначенному сроку. Название, кстати, тоже претерпело изменение — отрезали словосочетание *Ground Zero*.

Премьера *Resident Evil* состоялась 15 марта 2002 года. Фильм отлично стартовал, собрав только за первых три дня проката свыше 18 миллионов долларов. Затем дела пошли хуже — резкое падение сборов в США, и в итоге около 40 миллионов долларов, собранных на территории Северной Америки. Однако мировой прокат окупил все затраты на производство *Resident Evil* (отдельное спасибо Азии, где серия игр RE издавна пользуется сумасшедшей популярностью). Отечественный зритель уже может посмотреть фильм Пола Андерсона на большом экране — *Resident Evil* после долгих перипетий был-таки закуплен для проката в России. По неизвестным причинам прокатчики с самого начала не приняли во внимание народную любовь к Милле Йовович и режиссеру *Mortal Kombat*. Однако ближе к телу, точнее, к фильму.

Фатальная ошибка

Андерсон снимает стильное кино, и это один из его главных козырей. Даже



▲ Иди к мамочке, маленький.

очень дорогой фильм, напичканный спецэффектами, имеет все шансы на забвение, если в нем не хватает атмосферы. В Resident Evil атмосфера имеется, и какая!

В принципе, рекламный слоган фильма (так называемый tagline) практически полностью рассказывает сюжет RE. Слоган звучит следующим образом: "Секретный эксперимент. Смертельный вирус. Фатальная ошибка". Тон фильму задает эффектная гибель сотрудников Ульа, сек-



▲ "Обед! Все на обед!"



ретной лаборатории, расположенной под легендарным городом Raccoon. Особенно хороша сцена в лифте. Сразу же становится ясно, что нас ждет не pure horror, а боевик с элементами ужасика.

Милла Йовович (Алиса) сначала немного бесит. В кадре она появляется, естественно, голой (что, конечно, неплохо, но как-то банально). Плюс к тому, в первой половине фильма героиня не влияет на развитие сюжета. Ходит за спецназовцами, ресницами хлопает — ничего не помнит. Но вот полчаса ничегонеделания Алисы проходят. Память чудесным образом возвращается, Алиса превращается в подобие Тринити из "Матрицы". По стенам бежит, головы сворачивает, стреляет без промаха и шутит, словно Джон Макклейн из "Крепкого орешка".

К сюжету не придерешься. Андерсон творчески переработал игру, взял из нее все самое яркое и добавил свое. Есть экшн, есть интрига, есть великолепные спецэффекты (каждый, кто видел сцену с лазерной ловушкой, не реагировал на нее никак, кроме "ух ты!"). Любовная линия практически отсутствует. Любовь посреди режущих зомби смотрелась бы абсурдно.

Что можно сказать о минусах Resident Evil? В фильме нет звезд первой величины. Милла Йовович при всем ее желании на суперстар не тянет. То же самое можно сказать и в отношении Мишель Родригес (Рэйн Окэмп). Нет звезд, нет starpower, так притягивающей публику в кинотеатры. Вот если бы в актерском составе числились Анджелина Джоли и Том Круз плюс Брюс Уиллис и Николь Кидман на вторых ролях, совсем другое дело. Кассовые сборы автоматически возросли бы втрое. Правда, звезды "съедают" львиную долю бюджета картины, поэтому желание Андерсона обойтись без них вполне понятно. Деньги были нужны на спецэффекты.

Но самое главное, фильм понравился геймерам, причем именно фанатам серии Resident Evil. Они практически не выказали претензий к создателю ужасика. Разумеется, не обошлось без отхода от сюжета игры, многие моменты в фильме просто не попали. Славный городок Raccoon показан лишь в самом конце фильма, да и то походя. Особняк в лесу совсем не похож



▲ Сцена прощания с любимой женщиной.



▲ Глаза боятся, а руки делают.



на жуткий дом из первой части игры. Никто в спецотряде корпорации Umbrella не носит касок, а Алиса вообще вырядилась, как колхозница, отправившаяся на дискотеку после тяжелого рабочего дня.

Однако послушайте, что говорят зрители! К примеру, Gokingsley из Берлина, чье мнение можно найти на популярном сайте The Internet Movie Database (<http://us.imdb.com>).

— Resident Evil — тот фильм, которым должен был быть и не стал Tomb Raider. Если вы перестали верить в возможность успешного переноса видеоигры на большой экран, вы снова обретете веру. Если вы не посмотрите этот фильм только потому, что он снят по мотивам игры, вы очень многое потеряете. Пересильте свои предубеждения, как поступил я.



Resident Evil не оправдал полностью возложенных на него надежд. Кассовые сборы оказались ниже планируемых. Однако Пол Андерсон не из тех, кто быстро сдается. Еще до премьеры "Обители зла" он задумал делать сиквел. Да и сюжетная линия RE выглядит какой-то незавершенной. Поэтому ждем 2003 года, когда на экраны кинотеатров выйдет Resident Evil 2: Nemesis. Среди актеров-"старичков": Милла Йовович и Эрик Мебиус. Из новоприбывших: Мира Сорвино в роли Джил Валентайн. И миллион зомби в массовке. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena



www.batmite.com

Модификация **SuperHeroes Arena**, над которой ее автор работал около двух (!) лет, наконец-то увидела свет. На этот раз игроку предстоит перевоплотиться в самого настоящего супергероя, который обладает различными спецспособностями и умениями. 7 классов, около 70 навыков, а также новый игровой режим "Поймай цыпленка" — достаточно для того, чтобы почувствовать себя каким-нибудь Суперменом, Бэтменом или, на худой конец, Человеком-пауком.



www.geocities.com/man1cma1lman

Еще один любопытный мод — **Advance Q3**. Его изюминка заключается в возможности прокачки героя. За каждые 3 набранных фрага уровень вашего персонажа повышается на один пункт. За каждую смерть — на столько же понижается. Чем уровень выше, тем лучшее оружие вы можете использовать.



www.planetquake.com/proball

Совсем немного осталось до выхода Q3-модификации **Proball**. Мод определенно понравится любителям регби. Цель игрока — подобрать некий светящийся шар и доставить его на базу противника. В итоге получается что-то вроде **Capture the Flag**, только с одним флагом.



www.planetquake.com/defrag

На компакт-диск к одному из последних номеров мы выкладывали мод **Defrag**. Для тех, кто сие знаменательное событие пропустил, вкратце напомним: эта модификация служит для тренировки различных прыжков, распрыжек, пробежек и прочих трюков. Спешу сообщить, что на сайте разработчиков (см. ссылку) появилась но-

QUAKE III

ARENA

Hunt

www.planetquake.com/modifia



Hunt предлагает два весьма любопытных режима игры. Называются они **Save the Universe** и **Escape from Hell**. В первом задача игрока — пробежать по карте и собрать несколько артефактов. Все осложняется, во-первых, тем, что артефакты появляются по одному, а, во-вторых... посмотрите на картинку — такими вот препятствиями. Кстати, насчет последних. Размер, конечно, имеет значение. Однако еще большее значение имеет количество хит-пойнтов. Просто так, для справки: большинство врагов легко переносят 3-4 попадания из рейлгана — единственного, между прочим, оружия, принцип работы которого практически не изменился. Но об оружии чуть-чуть позже.

В режиме **Escape from Hell** цель игрока — пробежать некую дистанцию за определенный отрезок времени. Скажем, километр за 10 минут. То, что в моде называется "километр", без препятствий и по прямой спокойно можно преодолеть где-нибудь за полминуты. Но монстры не дремлют. Их будет столько, что с первого раза больше трети дистанции пройти не получится. Естественно, что для таких забегов нужны специальные карты. Одна из них включена в комплектацию. Там игроку предстоит бегать по некоему подобию Великой Китайской стены.

А вот теперь об оружии. Почти у всех стволов имеется отдача. При стрельбе прицел сбивается, а игрок слегка подается назад. Единственный способ справиться с этим эффектом — присесть. Однако еще раз посмотрите на картинку: думаете, вам дадут присесть? Что касается остальных видов оружия, то у **lightning gun** появилась автоматическая наводка и возможность атаковать не-

сколько целей сразу. Правда, на небольшом расстоянии. **BFG** стала стрелять примерно так же, как стреляла в **Quake 2**. У перчатки появилась (внимание!) система автоматического прицеливания. Теперь, стоит только игроку нажать на кнопку атаки, перчатка сама выберет находящегося рядом соперника и начнет его преследовать! Скорость передвижения игрока при этом немного возрастет — иначе догнать цель будет проблематично. Есть и парочка практически новых видов вооружения. **Machinegun** стал похож на **chaingun** из все того же Q2. Ему необходима пара секунд для начала стрельбы, но уж если она начнется... Опять посмотрите на картинку — такая гоцилла отбрасывает коньки в течение каких-нибудь 4-5 секунд. А в **Capture the Flag** появилась пушка, стреляющая... ботами. При выстреле из нее вылетает маленький серый шарик, через пару секунд превращающийся в практически полноценного напарника по команде. Единственные его недостатки — отсутствие дистанционной атаки и всего одна жизнь. Впрочем, если его убьют, настрелять еще пяток вам ничто не помешает.

Мне мод понравился. Хотя бы по той простой причине, что стандартные оппоненты-боты уже успели порядком поднадоесть. А здесь прям раздолье — новые монстры бегают толпами, знай только расстреливай. Также внимания заслуживают новые режимы игры — они как нельзя лучше подходят тем, кому стандартные уже приелись. В общем и целом, **Hunt** — модификация для тех, кто от дуэлей с ботами уже лезет на стенку и ждет от Q3 чего-то новенького.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

UNREAL TOURNAMENT

WeaponMage

<http://members.lycos.co.uk/parser>

▲ Вся эта убийственная красота — следствие всего лишь пары взрывов Hatchet Bomb.

Любите ли вы мясо? Не в гастрономическом плане, а в смысле жуткой кровавой зарубы — естественно, на экране монитора? Так, чтобы кровища фонтанами, кишки кучами, а мозги на стены? И еще так, чтобы вся эта красота не требовала больших усилий? Если на все вопросы вы ответили утвердительно, можете читать дальше. Слабонервным, детям до 21, гринписовцам и прочим вегетарианцам с нами сегодня не по пути. Рассматриваемая модификация WeaponMage вряд ли сможет им понравиться. Хотя — чем черт не шутит, психологи утверждают, что в глубине души всякого человека сидит маньяк.

Казалось бы, чего особенного? WeaponMage — очередная пачка новых пушек, weapon pack из тех, которые в Сети валяются под любым кустом. Однако буквально несколько минут игры заставили меня присвоить моду титул "лучшее средство для расслабления после тяжелого трудового дня".

Главная идея модификации: "Дайте мне redeemer, и я вас всех замочу!". Правда, старина redeemer на фоне местных стволов смотрится чем-то средним между детской хлопушкой и водяным пистолетиком. Любое оружие из присутствующих в сборнике убивает обычно с первого, реже — со второго выстрела. Причем убивает с замечательными спецэффектами, грохотом и уже упомянутыми разлетающимися анатомическими, хм, атрибутами. Кроме того, зачастую игроку даже не нужно особенно прицеливаться. Бесконечные боеприпасы только способствуют процессу расслабления.

Главные же герои действия — новые пушки — представлены следующими образцами.

Ges bio-shotgun — заменяет собой ges bio-rifle. Выстреливает сразу кучу комков зеленой слизи, которые момен-

тально достигают цели, но обладают очень большим разбросом. При выстреле в упор нападающий обычно отправляется беседовать с валарами на пару с жертвой.

SAS Shotgun — просто шотган. В основном режиме выстреливает по одному патрону, в альтернативном — всю обойму. Обычно для отправки противника в мир иной достаточно всадить в него два

патрона. В обойме их 20, т.е. одним залпом по правой кнопке мыши можно положить одну футбольную команду без вратаря. Звук во время выстрела обоймой заставит вздрогнуть даже очень хладнокровного игрока. Такой он... Бодрящий. Особенно если вместо маленьких настольных колоночек звуковая карта подключена к чему-нибудь большому, совковому.

Shock rocket — выглядит как shock rifle, стреляет чем-то похожим на авиационные бомбы, которые при попадании в цель разрываются на несколько ракет, улетающих в произвольных направлениях. Хорошо срабатывает для отстрела вражин, прячущихся за углами или колоннами. В альтернативном режиме очень быстро стреляет разрывными дисками от ripper'a. Изюминка — возможность взять по одному стволу в каждую руку и шарашить из них по-македонски. Огневая мощь, соответственно, возрастает вдвое.

Pulse cannon — моделька позаимствована у pulse gun. По левой кнопке стреляет несколькими шариками от shock rifle, которые отскакивают от препятствий, пока не наткнутся на чью-то плоть. Если этого не происходит, через какое-то время шарики детонируют сами. Альтернативный огонь похож на залп из дробовика, только вместо дробинки в цель летят шарики от pulse gun. Попадание всем залпом в любом режиме всегда заканчивается фатально даже для предельно отожранной мишени.

Flamethrower — огнемет, выглядящий как пулемет-газонокосилка из первого Unreal. Комментировать тут нечего: горят враги быстро, пары секунд в огне вполне достаточно, чтобы они увидели свет в конце тоннеля.

Infantry dispatcher — переделка flak cannon. Выстреливает сгусток энер-

вая версия их мегапопулярного детища. Теперь тренировать различные извращения квейкера-профессионала можно на стандартных Q3-картах. Также появилась возможность ставить рекорды в скоростном захвате флага. Это самое интересное; узнать о прочих нововведениях можно на все том же сайте.



<http://tremulous.sourceforge.net>

А вот очередная полная конверсия. Разработчики Tremulous обещают нам перенести Quake 3 из жанра экшена в жанр RTS. Игроку придется поучаствовать в сражениях людей против инопланетян. Причем можно играть как за тех, так и за других. Помнится, нам уже приходилось видеть модификации, превращающие популярный экшен в стратегию. Интересно, что новенького предложат нам авторы Tremulous?



www.speedcapture.com

Несколько номеров назад на страницах нашего журнала мы рассказывали о рекордсменах, занимающихся прохождением различных экшенов на скорость. Теперь на бескрайних просторах Всемирной Паутины нашелся сайт, посетители которого — фанаты Capture the Flag — пытаются побить свои же рекорды в скоростном захвате флага. Естественно, все результаты документально фиксируются и выкладываются на сайт в виде демок.

Unreal Tournament

www.forumplanet.com/gamespy/topic.asp?fid=1422&tid=770764

Unreal был мегахитом, положившим начало целому семейству игр. UT повторил, а по мнению многих, даже превзошел успех старшего брата. В обозримом будущем к выходу готовятся две новые игры Unreal-семейства — Unreal 2 и UT2003. Они обречены на всенародную любовь и... на конкуренцию друг с другом. Сейчас community разделилась на два лагеря сторонников одного или другого сиквела. Сходив по ссылке, вы сможете поддержать любимую игру, а также рассказать, почему именно она должна стать единственной и неповторимой.



www.planetunreal.com/fordy

Дизайнерам всех мастей, вероятно, пригодится руководство по переводу моделей из 3D Max в UnrealEd. Fordy, написавший эту инструкцию, держит руку на пульсе — как известно, левелдизайн в UT2003 будет строиться преимущественно на моделях, созданных в мощных редакторах и импортированных в UnrealEd. Так что всем мапперам, желающим делать хорошие карты для следующей части UT, — срочно натравливать браузер на приведенный линк.

НОВОСТИ

www.planetunreal.com/utnewbie

Замечательный сайт Unreal Editing Newbies, посвященный редактированию игр на Unreal Engine, после реконструкции и редизайна вновь распахнул свои двери. Здесь желающие смогут найти тонны руководств, касающихся всех аспектов работы с движком — от знакомства с UnrealEd и создания простейших карт до тонкостей UScript и отладки модификаций. Кроме того, на сайте можно поучаствовать в дизайнерской забаве "chain map", когда один человек делает кусочек карты и передает ее следующему, а тот делает свою часть, и так далее. Обычно в итоге выходят малоигрательные, зато очень забавные арены.

<http://ut.barrysworld.net/unrealtwo>

Сайт Mass Map Making также посвящен коллективному мэйп-дизайну, но, в отличие от предыдущего ресурса, построен на ином принципе. Дизайнеру предлагается сделать нечто вроде базового наброска карты, который потом будет доработан и детализирован более умелыми энтузиастами. Сайт — настоящая находка для талантливых лентяев, которым "в лом" доделывать собственные, иногда совсем неплохие уровни. Однако не стоит забывать, что по-настоящему хитовые карты всегда строятся исключительно в одиночку.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы, — пишите. Всегда слушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

На этом номере сводка пополнилась столичным клубом Matrix. Двадцать самых современных машин ждут вас. Обратите внимание, все мониторы в клубе на 19". Клуб "Нора" из г. Березовский Свердловской области — 8 машин в зале Standart, VIP-зал на 7 машин.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.

гии, который некоторое время скачет по уровню, а потом застревает в каком-нибудь темном углу. В нужный момент хозяин пушки может детонировать сгусток, и он рванет, как ракета redeemer'a. Учитывая то, что сгустков может быть несколько, это оружие можно действительно использовать для МАССОВОГО поражения. Если сгусток налетает на чье-то тело, детонация происходит мгновенно, поэтому infantry dispatcher — оружие не для ближнего боя.

M16 — обычная снайперская винтовка, только с ОЧЕНЬ высокой скоростью. За пару секунд с ее помощью можно легко сотворить HeadShot целой толпе желающих.

Nukebomber — заменяет redeemer. Стреляет ракетами, которые при попадании в цель разрываются на несколько шариков ges bio-rifle и звездочек ripper. Бестолковый, в общем-то, ствол, особенно как альтернатива redeemer'у.

Гвоздь программы — Hatchet bomb. Вероятно, самая убойная пушка из всех. Защищает комнату любых размеров в

считанные секунды. В основном режиме снаряд моментально попадает в цель, взрывается как ракета, а из точки взрыва в разные стороны летят маленькие отрезки луча pulse gun. Летят они очень быстро и, кроме того, отражаются от препятствий. В альтернативном режиме оружие просто стреляет этими отрезками вперед. Скорострельность в обоих режимах — просто бешеная, что выделяет hatchet bomb среди других пушек.

Говорить о балансе в WeaponMage просто глупо, оружие слишком разрушительно, чтобы его можно было сбалансировать. Модификации это не нужно, со своей задачей — помочь расслабиться, не задумываясь о тактике и технике — она справляется на ура. Фантастическая мощь оружия имеет и обратную сторону — успешные попытки суицида происходят чересчур часто. Но все эти недостатки несущественны рядом с главным козырем мода — бешеным драйвом (вернее, уже не драйвом, а скорее дисторшном ;)).

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

COUNTER STRIKE

Обзор карты de_chateau

Мы продолжаем рассказывать вам о картах, которые поставляются с патчами к CS. Сегодняшнего подопытного, карту de_chateau, вы можете отыскать в архиве патча под номером 1.4. Как, впрочем, и под номером 1.5.

Прежде всего хочу попросить вас, дорогие читатели, написать несколько отзывов о том, нужны ли подобные материалы в журнале, на мой e-mail: gladiator@nightmail.ru. Услышать мы хотим что-нибудь вроде: 1) Мне подобные статьи безразличны; 2) Очень интересно! Продолжайте в том же духе! 3) Подобные статьи меня не интересуют. Лучше выкиньте их на фиг. Кроме того, всячески приветствуются ответы на вопрос: *какого рода статьи вы хотели бы увидеть в подразделе Deathmatch, посвященном Counter-Strike?* Принимаются как конкретные предложения, так и просто темы статей.

Общее впечатление

Начнем с сюжета, сочиненного авторами для этой карты. Он, как это обычно бывает, отдает легкой бредятиной. Какой-то лорд решил проапгрейдить свою летнюю виллу (м-да... всем бы такие "летние виллы"), а террористам это не понравилось, вот и решили подорвать



лордовское капиталовложение — из зависти, верно.

Если закрыть глаза на сюжет, то карта получилась классной. Дизайн, как и у всех карт, входящих в официальную поставку CS и патчей к нему, вышел, несомненно, красивый. Сколько ни пытался к чему-нибудь придаться — не вышло. Даже как-то обидно стало...

Насчет баланса пока помолчу — о нем вы сможете узнать несколько позже. Что касается кемперских мест... ну, их тут слишком много, хотя большинство так и остаются невостребованными.

Тактика для террористов

Все козыри террористам, ибо... впрочем, читайте дальше.

Задача "терроров" — заложить бомбу. Всего на карте 2 bomb place (см. рис. 1, 2), причем к первому вы можете по-



противоположным и боковым окнам — там "контры" в любом случае будут раньше, да и незачем туда террористам бежать. Вот таким способом обороняйте бомбу. Кстати, если вы потеряли одно из кемперских мест,



пасть за считанные секунды (примерно за 8-10), а вот бедные "контры" туда бегут намного дольше. Поэтому — вперед и с песней атаковать первый bomb place!

Атака bomb place №1

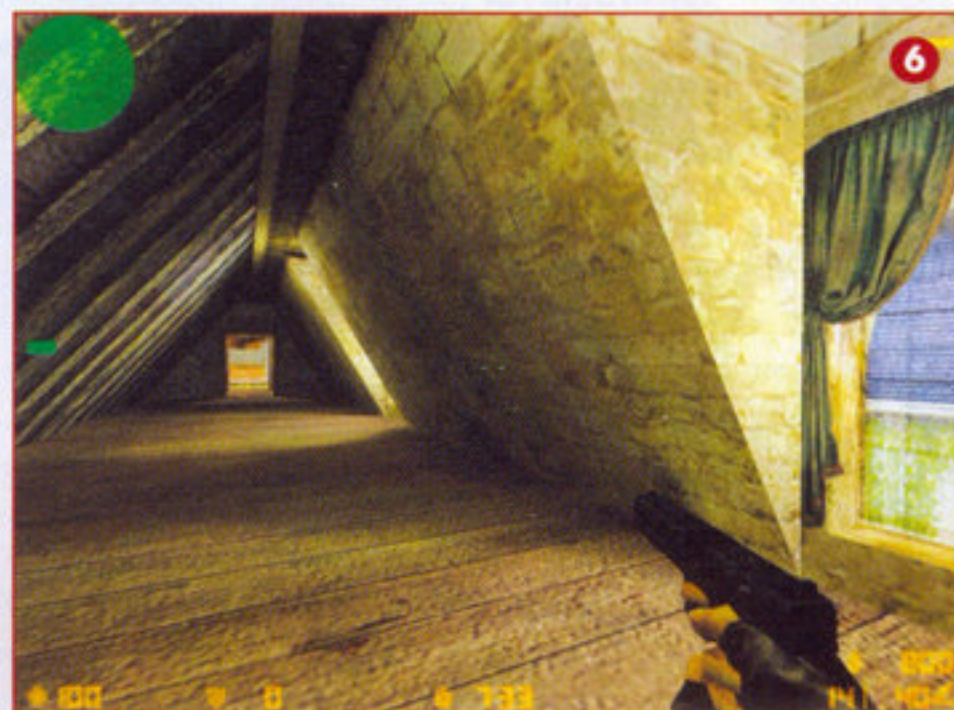
Его прелести мы расписали выше, теперь скажем о гадостях. Видите, сколько окон смотрят на bomb place? Для кемперов из отряда СТ — просто раздолье! Ну а Т остается только сидеть у бомбы и смотреть в оба. Очень помогает предматчевая

обязательно сообщайте об этом своим соклановцам! Пусть они знают, откуда еще стоит ожидать нападения.

Таким, прямо сказать, примитивным способом вполне можно выиграть, и даже без особых затруднений, если, конечно, подчиняться всем правилам, но... не слишком интересно это, вы не находите? Давайте-ка поищем что-нибудь более динамичное и захватывающее.

Динамичное

Два человека бегут к bomb place и ставят/обороняют бомбу. Один человек бежит к вышеупомянутым кемперским местам; что ему там делать, понятно всем? Два человека бегут по карте, охотясь на бедняг СТ и расправляясь с ними в самых неожиданных местах.



тренировка в Moorhuhn и иже с ним, знаете ли. Но давайте приступим к конкретным действиям.

Команда из пяти человек. Трое, а то и четверо бегут к самому bomb place. Именно они будут ставить бомбу и ее, соответ-

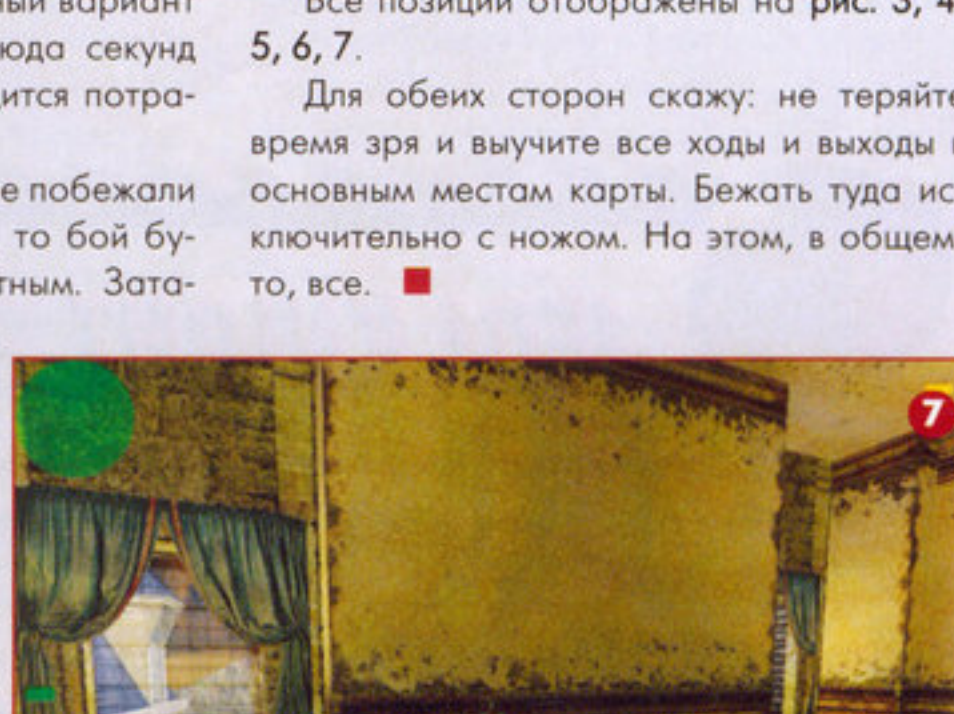
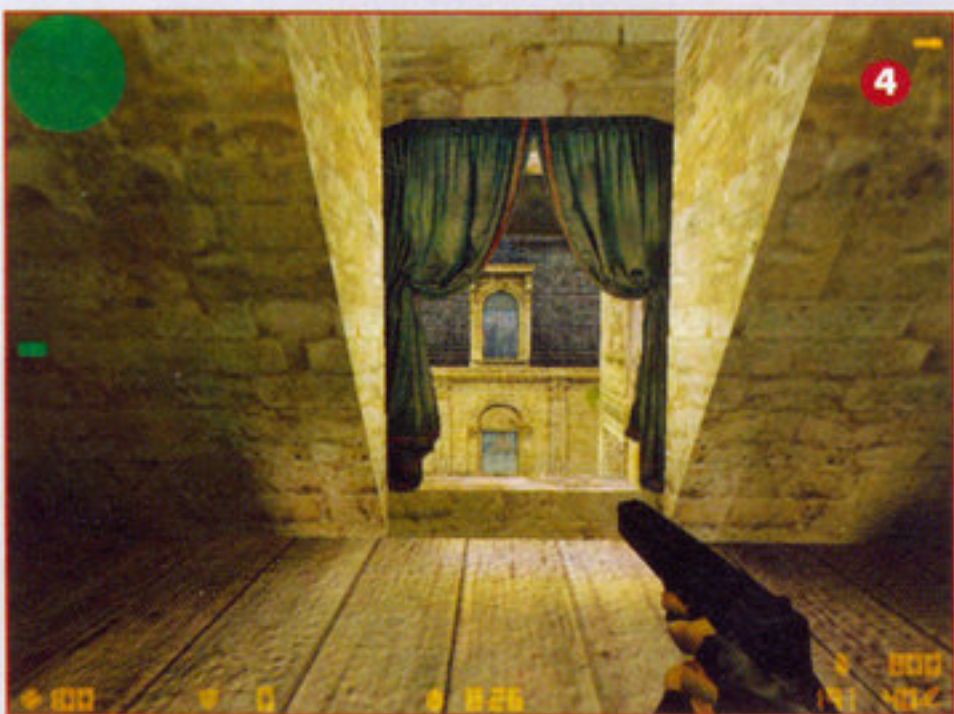
Так выиграть будет гораздо сложнее, но если вы играете не на корову, а просто с друзьями — этот способ как раз для вас.

Атака bomb place №2

Поговорим об этом bomb place, несмотря на то, что для террористов это слишком неперспективный вариант — СТ добегают сюда секунд за 7-8, а Т приходится потратить около 15.

Если "контры" не побежали на верхние этажи, то бой будет довольно честным. Затравивайтесь гранатами (куда и сколько человек побежит — значения не имеет) и кидайте их в СТ. Может быть, вам удастся выбить их из колеи. Далее

дело мастерства — кто кого пристрелит. Пространство вокруг арены очень невелико (вы ведь не побежите на саму арену?), и поэтому нужно брать что-нибудь большое и скорострельное, например, 5-1.



ственно, охранять. Двое же соклановцев бегут на кемперские позиции (см. рис. 3, 4). Придется немного повоевать с набежавшими СТ. Если позиции успешно отвоеваны, новоиспеченным кемперам-террористам придется хорошенько пострелять по

Еще раз повторяю: какой вариант атаки вы бы ни выбрали, вам всюду будут противостоять кемперы — самая главная проблема, в остальном тактика простейшая.

Тактика для контр-террористов

Естественно, занимать все кемперские позиции и со всех ног бежать к первому bomb place. Стрелять надо метко и быстро, иначе глазастые террористы нейтра-

лизуют вас за пару секунд. В бесполезные походы за удачей в черт знает какие уголки карты пускаться не следует — толку не будет. На позициях все должны начать синхронно — в этом случае террористам придется худо.

Все позиции отображены на рис. 3, 4, 5, 6, 7.

Для обеих сторон скажу: не теряйте время зря и выучите все ходы и выходы к основным местам карты. Бежать туда исключительно с ножом. На этом, в общем-то, все. ■



Return to Castle



Wolfenstein



ТАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО. ЧАСТЬ II

Оружие и тактика стрельбы

Каждое оружие в RWCW уникально и требует своего подхода. Даже, казалось бы, совсем одинаковые MP40 и Thompson имеют разные характеристики. Также надо помнить, что если вы стреляете из положения сидя, то точность, как правило, возрастает вдвое (пистолеты, ракетницы и огнемет составляют исключение). В прыжке точность уменьшается вдвое (исключения те же). Также очень важно запомнить, что оружие находится в правой руке, то есть если вы стреляете из-за левого угла, то вам придется высовываться чуть дальше, чем из-за правого, чтобы все пули не попали в стену.

Пистолеты

Colt 45 и Luger. Идут как второстепенное оружие. К ним всегда прилагается по 32 патрона. Одна обойма у каждого пистолета — восемь патронов. Наносят урон 18 при попадании в тело и 50 — в голову. Скорострельность одинаковая. Пистолеты — довольно точное и убийное оружие, но из-за маленькой обоймы лучше использовать их либо на дальних расстояниях, либо если вы стреляете противнику в спину. Помните: пистолеты намного точнее автоматов, так что стреляйте в голову, промаха вследствие большого разброса не будет.

С пистолетом вы двигаетесь быстрее, чем с автоматом.

Автоматы

Про тактику стрельбы из этого вида оружия скажу следующее. Старайтесь стрелять очередями по 3-4 патрона. Тогда вы сможете стрелять максимально точно. Конечно, если вы стреляете из положения сидя, то можно палить очередями по шесть патронов, но в ближнем бою НЕЛЬЗЯ при-

сидать, так как первые выстрелы обычно направлены в живот, и если вы присядете, пули попадут вам в голову. Так что в ближнем бою лучше всего активно двигаться и беспрерывно прыгать.

Теперь более подробно о каждом из автоматов.

MP40. 32 патрона в обойме, пули наносят урон 14 в тело и 50 в голову. Скорострельность и точность выше, чем у "Томпсона". Так что можно стрелять очередями по 4-5 пуль. Помните, точность у вас более высокая, но убийность низкая, так что старайтесь стрелять прежде всего в голову.

Thompson. Обойма 30 патронов, урон — 18 в тело и 50 в голову. Очень низкая точность при стрельбе длинными очередями из положения стоя. При стрельбе из положения сидя точность у "Томпсона" и MP40 одинакова. Как видите, убийность при стрельбе в тело у автомата высокая, поэтому старайтесь прежде всего стрелять в тело.

STEN. Обойма 32 патрона, урон — 14 в тело и 18 в голову. Очень высокая точность даже при стрельбе длинными очередями в прыжке. При стрельбе из положения сидя точность ненамного ниже, чем у снайперки. Очень высока скорострельность — 10 патронов в секунду. Но есть одна деталь, мешающая этой пушке стать лучшим оружием в игре. После десяти выстрелов подряд бесшумный "Стен" жутко перегревается, а вам приходится ждать, пока он остынет. Так что эта игрушка эффективна только на дальних расстояниях. В ближнем бою ваш единственный шанс убить противника — выпустить в него разом все десять пуль. Так что стреляйте длинной очередью в бою только тогда, когда на 100% уверены в успехе. До этого постреливайте коротенькими очередями по 2-3 выстрела.

Пулеметы

Стационарный пулемет MG42. Обойма — бесконечная. Скорострельность — высокая, выше, чем у автоматов. Урон — 20 в тело, 20 в голову. Недостатки: привернут к одному месту. Стоя за MG42, вы становитесь прекрасной мишенью для всех типов орудий. Кроме того, пулемет жутко неповоротлив, и люди просто могут избегать его огня. Хорошо помогает для удерживания проходов (просто стреляете в этот проход без остановки, и фиг кто пройдет). При попадании в него гранаты или ракеты ломаются, но может быть починен инженером. Сломать пулемет можно также ножом, огнем пистолета, автомата.

Venom. А вот это уже штука получше. Шестиствольный пулемет, обойма — 500 патронов. Урон 20 в тело, 20 в голову. Точность невысока: стреляя из "Венома", всегда приседайте! Высокая скорострельность слегка нивелируется уже знакомым нам явлением под названием перегрев. Выплюнув несколько десятков патронов, пулемет перегревается, и требуется время, чтобы его охладить. Также пулемет сильно замедляет движение — получается эдакий переносной вариант MG42. Эффективен "Веном" прежде всего в коридорах средней длины. Просто садитесь за угол и просматриваете коридор. Как только видите врага, тут же раскручиваете стволы пулемета и выезжаете прямо на цель (присев). Как правило, живым никто не уходит. Вообще, "Веном" — довольно сложное в обращении оружие и требует определенной сноровки. Но человек, умеющий хорошо стрелять из "Венома", становится настоящей машиной смерти. Старайтесь стрелять либо по неподвижным целям, либо по врагам, прущим прямо на вас. По движущимся целям стрелять бессмысленно — пулемет слишком тяжел.

Продолжение следует...



JEDI KNIGHT 2:



JEDI OUTCAST



Путь джедая. Часть II

Приветствую тебя, неутомимый джедай! В прошлый раз ты познакомился с нашим главным оружием — световым мечом. Но есть, есть на просторах необъятной галактики, той самой, далекой-далекой, такие противники, против которых световой меч бессильен. Ибо пользуются они не только оружием, но и Силой. Сила

— наш великий дар, юный падаван, и наше великое проклятие. Пользоваться ею надо с умом. В умелых руках Сила — грозное оружие. Но не только джедаи нашей Школы умеют укрощать проявления Силы. Отступники, темные джедаи, создали свои Силы. И они ими владеют в совершенстве — будь спокоен. Как с ними бороться? А

вот пройдешь Академию Джедая — узнаешь. Добро пожаловать!

Универсальное оружие

У каждого джедая — 12 силовых проявлений. Пять первых и три последних из них — общие для джедаев обеих сторон. Ну а средние четыре — специализированные,



▲ Высоко лечу — далеко гляжу.

разные для Светлых и Темных джедаев. При генерации персонажа можно определить имя, скин и силовую принадлежность. Кроме того, вы можете распределить 100 свободных очков Силы по соответствующим проявлениям Силы. Вы можете владеть каждым проявлением Силы на одном из трех уровней мастерства. Возможности Сил на каждом уровне сильно различаются. Для того чтобы овладеть определенным уровнем одной из Сил, вам придется потратить на нее некоторое количество очков. Первые уровни **Прыжка**, **Атаки мечом** и **Защиты мечом** не требуют очков, поэтому доступны с самого начала. На остальные Силы вам придется раскошелиться. Справа на экране Сил вы можете выбрать одну из предустановленных схем их распределения. Выражаясь терминами RPG — определить класс персонажа. Кстати, если вы создали свой неповторимый набор умений, его можно сохранить, и тогда он появится в списке доступных классов. О возможных схемах распределения умений и вытекающих из этого стратегиях мы поговорим в следующий раз, а сейчас давайте рассмотрим восемь основных навыков любого джедая.

Прыжок — архиполезный навык. Первым его уровнем владеет любой джедай. Какую бы схему навыков вы ни выбрали, советую прокачать этот навык до третьего уровня. В результате вверенный вам на попечение джедай сможет прыгать примерно до третьего этажа зданий в игре. Одно из полезных свойств такого прыжка — в полете джедаем можно управлять. Многие тактические комбинации стали бы невозможными без молниеносного мощного прыжка. Кроме того, навык прыжка влияет и на приемы перекачивания в стороны и назад, о которых мы рассказывали в прошлый раз.

Что можно сделать с таким прыжком? Да все что угодно! Перво-наперво, вы сможете быстро впрыгнуть в самую гущу сражения и так же быстро испариться оттуда, когда запахнет жареным. Во-вторых, вы сможете выгодно чувствовать себя на уровнях с платформами и с пропастями — а таких очень много! И наконец, стремительным прыжком можно спутать все карты соперника и изменить тактическую ситуацию на поле боя.

Отталкивание — еще один полезный навык. На первом уровне джедай усилием во-

можно запросто опрокинуть противника, а встать он будет аж несколько секунд. Этого времени с лихвой хватит, чтобы подскочить к нему и больно настучать мечом по кумполу. Исход данной процедуры, как правило, летальный. Представьте, что вы врываетесь в комнату, в которой уже сражаются несколько противников. Влететь в комнату, одним жестом повергнуть всех на землю, а потом несколькими точными ударами добить всех потенциальных фрагов... Не очень спортивно, зато действительно. А уж как эта Сила помогает на уровнях с платформами! На таких уровнях только ей и пользуйтесь — ведь одним махом можно скинуть в небытие сразу нескольких врагов.

Притягивание — брат-близнец предыдущей Силы. В тактическом плане не менее полезна. Теперь вместо того, чтобы носиться по всей комнате и добивать опрокинутых противников, можно просто несколько раз взмахнуть мечом — ведь все они оказываются у ваших ног!

Замедление — Сила, которая в сингле была едва ли не самой востребованной, в мультиплеере заметно измельчала. Раньше при применении этой Силы время вокруг джедая замедлялось, а теперь он просто движется быстрее. Если среди наших читателей есть матерые физики, они, вероятно, возмутятся: а не одно ли это и то же? Ведь в мире все относительно... Нет, братцы кролики, не одно. Ведь ускоряется только джедай, но не сам игрок. Время по эту сторону экрана течет все так же неумолимо. В сингле все противники замедлялись, и это помогало проворачивать не одну хитрую комбинацию. А в мультиплеере джедай всего-навсего бежит быстрее... И никакой ощутимой пользы от этого нет.

ли и простертой дланью просто отталкивает противника на пару метров, а при дальнейшей прокачке еще и причиняет супостату некоторый урон. Но не стоит рассматривать эту Силу исключительно как атакующую. Ее уроном никого не удивишь, есть Силы и покруче. Но вот в тактическом плане ее пользу трудно переоценить. Этой Силой

Видение — еще одна Сила, польза от которой сомнительна. При применении этой Силы все противники начинают ярко подсвечиваться. Якобы это помогает видеть их в темноте. На втором уровне мастерства противники видны даже сквозь стены, а на третьем у джедая появляется своеобразный иммунитет от снайперских винтовок. Все это, конечно, хорошо, но... Вам не жалко платить целых 16 очков опыта за то, чтобы вас никто не прихлопнул из снайперки? В конце концов, они не так уж часто используются. А в режиме дуэли на мечах эта Сила представляется мне абсолютно бесполезной.

Меч-кладенец

Пятью вышеописанными Силами может пользоваться джедай любой ориентации... ну вы поняли, о чем я. Но есть еще три псевдо-Силы, которые доступны любому джедаю вне зависимости от цвета кармы и которые происходят из наличия меча: **Атака мечом**, **Защита мечом** и **Бросок меча**. Ну, с атакой и защитой все понятно — чем круче развиты эти навыки, тем лучше. Это, кстати, не пустые слова. Атака на третьем уровне мастерства на раз сносит голову не одному сильному противни-



▲ Свет Силы виден издалека.

ку. Натасканный на **Защиту меча** джедай браво отражает световым мечом удары противников, а между делом — пули и плазму.

А вот **Бросок меча** — это гвоздь нашей сегодняшней программы. Ведь им можно дистанционно управлять в воздухе! При хорошей реакции и максимально прокачанном навыке с вами вряд ли кто-то сможет тягаться. Только не забудьте, что дальность полета меча и количество отражений от стен зависят от количества оставшейся энергии, которая быстро тает. Знаете, что мне напомнил бросок меча в *Jedi Knight 2*? Есть такая старая, но очень симпатичная игра — *Little Big Adventure 2*. Так вот, там магический шарик-снаряд летал по таким же принципам — бросок отнимает энергию, а количество отскакиваний от стен зависит от того, сколько энергии осталось. Ностальгия — сильная штука. Эх, были времена... Но тут редактор настойчиво машет руками, чтобы я заканчивал. Жаль, а я было расчувствовался... В следующий раз, дорогие мои падаваны, я поведаю вам о приемах, которые зависят от цвета вашей кармы. Да пребудет с вами Сила! ■



ОПЕРАЦИЯ



FLASHPOINT



ТАКТИЧЕСКОЕ

РУКОВОДСТВО

В первой части статьи, несмотря на название, вы не найдете конкретных тактических советов по мультиплееру Operation Flashpoint. Все это будет ждать вас в серии информативных руководств, которые мы опубликуем в ближайших номерах "Игромании". Сегодняшний же материал — вводный, он раскроет основные аспекты OFP-мультиплеера и расскажет об основных технических и программных требованиях.

Техчасть

Чтобы успешно поиграть в мультиплеер OFP, нужно первым делом добиться соответствия вашего компьютера ряду технических требований, которые могут показаться весьма строгими.

Начнем с игры, а вернее, с ее версии. Дело в том, что разные версии Operation Flashpoint заметно отличаются друг от друга. К примеру, те, кто располагает только версией 1.0, вряд ли смогут сыграть в мультиплеер. После релиза Resistance в ходу версия 1.76, до которой данный аддон обновляет игру. Также можно попытаться с версией 1.46, на которой основана официальная российская локализация от компании "Бука".

Теперь перейдем к техническому состоянию компьютера. Естественно, он должен с избытком соответствовать системным требованиям игры. Подключение к Интернету должно быть на скорости не ниже 33600 (желательно 56К, идеально — выделенная линия). Если вы планируете заняться OFP-

баталиями серьезно, то неплохо бы обзавестись хорошим джойстиком для управления техникой и качественной гарнитурой микрофон+наушники, чтоб использовать программу голосовой связи.

Наконец, несколько слов о том, какое дополнительное программное обеспечение неплохо иметь на компьютере. В стародавние времена для поиска игр в Интернете использовалась привычная всем программа GameSpy. После выхода версии с поддержкой выделенного сервера "шпион" отправился на заслуженный отдых, а королевой бала стала программа AllSeeingEye (см. ссылку внизу, а также саму программу на нашем компактe), позволяющая видеть все выделенные сервера в Интернете. Соответственно, чтоб не носиться по сайтам и форумам в поисках адреса выделенного сервера, неплохо бы завести эту программу. Также, если вы планируете действовать в составе регулярного формирования и позволяет связь, неплохо будет завести программу обмена голосовыми сообщениями во время игры, чтобы можно было координировать свои действия и принимать оперативные тактические решения. Вообще, в OFP уже есть встроенная голосовая связь, и ее можно включать клавишей Caps Lock (по умолчанию). Однако технология воплощена очень некачественно, в результате чего включение встроенной аудиосвязи значительно тормозит игру как у передающего, так и у всех остальных игроков. Более того, сервер может не справиться с передачей

информации и рухнуть, испортив всем настроение. Поэтому практически на всех серверах OFP запрещено пользоваться встроенной аудиосвязью. В качестве альтернативы предлагаются две наиболее популярные программы голосовой связи — Roger Wilco (be.pp.ru/ofp/rw_mk1c.exe) и BattleCom (raf.ath.cx/audiocomms/bfc_client_v132.exe). Их также можно взять с нашего компакта.

Где и как играем

Так уж повелось, что мультиплеер Operation Flashpoint практически полностью провалился в клубах. "Ну, поставили мы этот ваш Flashpoint у себя в клубе, зашли двумя командами, в одной водитель БМП-шку на подъеме заглушил, так она с горки сползла и передавила весь отряд!" — жаловался один каунтерстрайкер. В клубах более популярны игры действия, такие как Counter-Strike и Quake 3, а не Operation Flashpoint с его неторопливым, опирающимся на грамотную тактику командным геймплеем, где действия зачастую происходят на открытых просторах значительного масштаба.

Зато в Интернете желающим поиграть в Operation Flashpoint — настоящее раздолье! Игроков и серверов более чем достаточно, так что можно попробовать себя в любой разновидности режимов сетевой командной игры:

— **Team Deathmatch** — сражение команд на одной из сетевых карт. Правила простейшие — не нужно захватывать и таскать флаги или оборонять объекты, игра ведется просто на очки. Хороший режим для новичков.

— **Capture the Flag** — пожалуй, самый популярный режим сетевой игры. Суть практически ничем не отличается от сути аналогичных режимов в других играх — хватаем вражеский флаг и тащим его к себе на базу. Различаются только способы захвата флага — в Operation Flashpoint за вражеским флагом можно лихо укатить на БМП или танке, а то и подлететь на вертолете.

— **Capture and Hold** — вариант командной борьбы за сектора на карте, за удержание которых команда получает очки и дополнительную технику.

— **Attack/Defend** — менее популярный, но не менее интересный режим, в котором одна команда охраняет объект, а вторая пытается его захватить.

— **Дуэль снайперов**, проводящаяся на базе режима Team Deathmatch. Пожалуй, самый сложный и требовательный к игрокам сетевой режим. Проводится в двух вариантах: противостояние снайперов 1x1 и противостояние двоек, состоящих из снайпера и автоматчика прикрытия.



▲ Засада. Грамотное использование особенностей рельефа — важная составляющая победы.

Благодаря мощному инструментарию для Operation Flashpoint было создано множество интересных сетевых модификаций, вплоть до RTS-мода, в чем-то похожего на мультиплеер Command&Conquer: Renegade.

Подключение к сетевой баталии не будет проблемой для любого, кто хоть немного знаком с принципами игры в Интернете. Единственное, что может вызвать некоторые затруднения — это поиск сервера. Если вы играете в одиночку, проще всего использовать вышеупомянутую программу AllSeingEye. Намного проще тем, кто входит в состав регулярных сетевых отрядов. Они обычно обладают постоянным сервером, а если бои по каким-то причинам проводятся не на своем сервере, то об этом заранее оповещают всех бойцов.

Вторая холодная война... в Интернете

Operation Flashpoint — игра сугубо командная, поэтому карьера игрока-одиночки в ней непопулярна. Что вполне логично — сегодня вы попали в команду тактически подкованных игроков, с которыми можно уверенно рвануться к победе. А завтра не-

понятно с какого перепугу в вашу команду может занести обыгравшихся в Final Fantasy жителей Японии — и попробуйте пойми, чего они там тараторят и чего собираются делать.

Поэтому практически любой серьезный игрок, планирующий заниматься Operation Flashpoint достаточно долго, рано или поздно задумывается о вступлении в какой-либо клан... Вернее, даже не клан — подобный термин в Operation Flashpoint использовать не принято, — а виртуальную армию. Тут нашим есть где разгуляться. Например, заключенный в конце прошлого года Варшавский Договор (www.wp.ofp.ussr-online.net) включает в себя около десятка просточных соединений, говорящих на русском, английском, немецком и французском языках, территориально расположенных от СНГ и Западной Европы до Северной Америки. В нашей стране внимания заслуживают два отряда, которые также входят в Варшавский Договор — Наша Армия (НА СССР, www.ofp.ussr-online.net) и Советская Армия (СА, www.sa.flashpoint.ru). Первая, сотрудником штаба которой является ваш покорный слуга, обладает разветвленной структурой, создававшейся по подобию реаль-

ной армии Советского Союза, и объединяет в своих рядах уже более 100 игроков со всех концов России, стран СНГ и из-за рубежа. Советская Армия — отряд более закрытый, со штатным расчетом на 25-30 человек, и попасть в нее несколько сложнее, так как к бойцам выдвигаются очень серьезные требования. Обе армии уделяют огромное внимание дисциплине, солдаты в них делятся по подразделениям и получают звания, аналогичные принятым в "больших" армиях. Также следует отметить наличие в штате этих армий инструкторов, занимающихся подготовкой новобранцев.



Вот и все основные аспекты мультиплеера. Ставьте игру, знакомьтесь с сетевыми боями и ждите тактического руководства, в котором будет подробно рассмотрена тактика действий в составе пехотного и мотострелкового подразделений.

Ссылка на AllSeingEye:

www.udpssoft.com/eye/download/newer/EyeInstaller.exe

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)

Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)

Counter-Strike:
Вячеслав Коренбаев
(gladiator@nightmail.ru)

**Return to Castle
Wolfenstein:**
Jusio (jusio@narod.ru)

**Jedi Knight 2:
Jedi Outcast:**
Константин Артемьев
(MasterK@igromania.ru)

Operation Flashpoint:
Андрей Александров
(alexandrov@pochtamt.ru)



▲ Выход с respawn'а.

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@quake.ru)
World Cyber Games 2002 Russia Preliminary
(отчет о прохождении и фотографии):
Денис Марков (kiar@igromania.ru).

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

5 сентября открылась официальная регистрация на следующий чемпионат, проводимый под патронажем CPL. Соревнования пройдут в столице Норвегии, Осло, с 3 по 6 октября. Не исключено, что в них смогут принять участие и российские игроки, в частности, небезызвестный клан forZe не исключает подобной возможности.

По прошествии года после официального признания киберспорта в России первые кибератлеты начали получать спортивные разряды. Счастливчиками, получившими заветные корочки, стали екатеринбургские игроки Death и Kik. Пока что они удостоены лишь третьего разряда, но начало положено. А там — как знать? — может,

совсем скоро мы увидим и мастеров спорта по компьютерным играм.

Поклонники WarCraft III по всему миру обеспокоены новым витком читерства, потрясшего просторы игровых серверов Battle.net. Новый "хак", отключающий "туман войны" и дающий значительное

преимущество одному из игроков, способен поставить под сомнение объективность всей рейтинговой системы. Blizzard клятвенно обещает бороться с читерами всеми возможными способами, вплоть до полного отключения особо преуспевших в обмане игроков.



▲ Расстроенный Zero4 среди проигравших.

Мечта нескольких поколений поклонников Quake 3 свершилась — российский игрок сумел попасть на чемпионат в США. Питерский боец LeXeR, пробивший себе дорогу на престижный чемпионат QuakeCon'2002, без особых проблем справился со всеми противниками, не оставив им не единого шанса. Даже легенда игрового Олимпа, знаменитый Zero4, остался в аутсайдерах. Второе место занял не известный до этого момента игрок *69|Daler, ну а бывшему чемпиону Fatal1ty пришлось довольствоваться лишь третьей позицией. От души поздравляем нашего игрока, получившего заслуженное звание чемпиона мира.



С 18 по 21 сентября, в рамках международной выставки IT Format 2002, на Манежной площади г. Москвы состоится (к моменту выхода журнала он уже прошел) чемпионат, организованный Федерацией Компьютерного Спорта. Соревнования пройдут в двух номинациях — Quake 3 Arena 1x1 и WarCraft 3 1x1. О призовом фонде, а также о подробностях организации, пока ничего не сообщается — мы поговорим о мероприятии в следующем выпуске новостей "Киберспорта".

В Соединенных Штатах стартовала новая Counter-Strike лига — United Gaming Syndicate. Организаторы уверяют, что этот проект сможет составить здоровую конкуренцию и побороться за игроков даже с таким гигантом, как CA League. В лиге уже зарегистрировалось множество именитых американских кланов, а удобная система дивизионов, думается, придется по душе почти всем поклонникам этой игры.



После летнего перерыва европейские QuakeWorld-лиги начали возвращаться к активности. Старейший игровой проект Challenge-Smackdown объявил о скором начале регистрации следующего, уже пятого сезона. Ну а его ближайший конкурент, рейтинг Nations Quake Rank, уже закончил регистрацию, в этот раз в играх примут участие 68 кланов. Первые результаты должны появиться уже в сентябре.



Организаторы скандинавской лиги Gib N' Run вывесили список из 16 команд, удостоенных права принять участие в следующем сезоне лиги. Приятно, что наряду с множеством норвежских и шведских кланов в турнире примет участие и российская Team c58. Будем надеяться, что ребятам удастся утереть нос западным оппонентам и достойно выступить в этих соревнованиях.



Сайт Clanbase анонсировал начало нового сезона одной из самых крупных и популярных европейских игровых лиг — Euro Cup VI. Соревнования начнутся осенью, и в этом году список номинаций довольно разнообразен. Испробовать свои силы смогут поклонники Counter-Strike, Return to Castle Wolfenstein, WarCraft III, Soldier of Fortune 2 и даже старичка Quake 2. Хотелось бы надеяться, что и российские команды сумеют принять участие в этих соревнованиях.



Глава id Software Джон Кармак огласил недавно некоторые подробности мультипле-



▲ Кармак вещает о будущем Doom III.

ера в долгожданном Doom III. По его словам, в игре останутся традиционные виды оружия, такие как рэйлган и ракетница, однако физика изменится весьма существенно, а на игровом сервере смогут присутствовать одновременно не более четырех человек. Не исключено, что для Doom III будет выпущен дополнительный набор мультиплеерных уровней — через некоторое время после официального релиза игры.



Cyberathlete Professional League, уже давно не "радовавшая" нас своими шокирующими нововведениями в области правил, на днях анонсировала новую систему начисления выигрышей. Игрок, победивший в одном из чемпионатов CPL, сможет получить свой приз лишь при условии, что он является членом какой-либо из официально зарегистрированных команд, имеющей юридическое имя и все необходимые для этого атрибуты. Таким образом CPL надеется бороться с бесконечными переходами игроков из клана в клан и внести большую упорядоченность в договорные отношения между командами и спонсорами.



Борьба с "тлетворным влиянием разлагающих молодое поколение компьютерных игр" продолжается. Правительство Греции запретило демонстрацию компьютерных игр в общественных местах. Нарушители будут подвергаться штрафу в размере от 5 000 до 75 000 евро. Пока неясно, как отреагируют на это владельцы многочисленных интернет-кафе, весьма распространенных в стране.



КИБЕРСПОРТ Репортажи

World Cyber Games 2002: Russia Preliminary



Соревнования такого масштаба, как World Cyber Games, проходят у нас, прямо скажем, нечасто. Да чего уж там, давайте смотреть правде в глаза: вообще не проходят. Турниры с действительно крупными призами проводятся не чаще, чем раз в год. А уж о том, чтобы провести очередное первенство на самом настоящем стадионе, и речи никогда не было.

Однако все когда-нибудь происходит впервые. Российский отборочный тур Вторых Всемирных Киберигр состоялся в Москве, в УСЗ "Дружба", с 3 по 8 сентября. На турнир собралась вся, ну или почти вся геймерская элита нашей страны. Сотни лучших игроков в FIFA 2002 World Cup, Age of Empires, StarCraft, Unreal Tournament, Counter-Strike и Quake 3 съехались со всей России, чтобы побороться за солидный

призовой фонд в \$50000 и 13 путевок на финальный этап первенства, в Корею.

На каждую из номинаций организаторы выделили по одному дню. Исключение составили лишь Quake 3 и Unreal Tournament, соревнования по которым проводились одновременно. Все финальные игры были перенесены на последний день турнира — воскресенье. Таким образом, собравшиеся 8-го сентября в

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград





▲ Чемпионы по Counter-Strike — M19 — были безжалостно отловлены сразу же после церемонии награждения и жестоко сфотографированы.

“Дружбе” зрители уже знали, каких игроков им предстоит увидеть.

На поле стадиона игровая зона была огорожена барьерами: никто, кроме игроков, войти туда не мог даже при всем желании. В игровой зоне было установлено около сотни компьютеров от одного из спонсоров мероприятия — компании “Формоза”. Зрители могли беспрепятственно наблюдать за баталиями, глядя на два огромных проекционных экрана, а на кромке поля стояла пара плазменных панелей. Таким образом, все пришедшие получили возможность поддерживать своих любимых игроков.

Кстати, о посетителях. Если в первые дни их практически не было (работа, учеба — все ж таки будни), то на финалы пришло более сотни человек. Правда, непонятно, что привлекло их больше: киберспорт или концерты групп “Мультифильмы” и “Би-2”, состоявшиеся сразу после церемонии награждения победителей. Кстати, видимо, именно в связи с этим в последний день вход на чемпионат был платным: билеты стоили по 70 и 100 рублей — в зависимости от мест.

О спорт, ты — мир!

В первый день проходили игры по FIFA 2002. Ваш покорный слуга лично присутствовал на стадионе и наблюдал за происходящим. Болел я, конечно же, за Тимура Зейналова aka Ruler, известного нашим читателям по статье о Московской FIFA-лиге (www.mfl.ru). Один из самых известных московских виртуал-футболистов показал неплохую игру и даже смог войти в десятку лучших. Однако, к сожалению, до финала ему добраться не удалось. Зато другой московский игрок — Рэкс — прошел в тройку сильнейших. Компанию ему составили два питерца: M19*Alex и M19*Chilavert.

Age of Empires не получила в России широкого распространения в качестве киберспортивной дисциплины. Вероятно, именно поэтому турнир по этой игре вызвал наименьший интерес со стороны зрителей. Известный старкрафтер (orky)Soul без проблем занял первое место и получил 2000\$ и путевку в Корею. Второе и третье места заняли соответственно Рус_Ziptr и Рус_Posthuman. Пожалуй, AoE была единственной номинацией, в которой интрига отсутствовала изначально.

Выйти в финал по Unreal Tournament удалось известному анрилеру 34s.Askold, а также двум сильным квейкерам — forZe.Devil и c4.Dookie. Вообще, UT, наверное, единственная игра, в которую лучше всех играют киберспортсмены, выросшие на Q3. То, что два места из трех на пьедестале почета UT заняли квейкеры, можно считать проявлением сложившейся закономерности.

Турнир по Quake 3 оказался самым драматичным. В первом же матче чемпион

QuakeCon 2002 M19*LeXeR умудрился проиграть москвичу forZe|noBar'y! Проиграть с разрывом в десяток фрагов! Как оказалось, это поражение было далеко не случайным — через пару туров LeXeR сдал еще одну игру и был вынужден уехать из Москвы без каких бы то ни было призов.

Помимо поражения LeXeR'a, чемпионат запомнился возвращением на киберспортивную арену T33-Pele. Он, кстати, показал весьма достойный уровень игры — мастерство просто так не исчезает. А в финал в результате вышли москвичи Cooler и Unkind, а также житель Екатеринбурга Death.

Что касается турнира по Counter-Strike, то здесь также не обошлось без неожиданностей. Команда Cyberfight одержала победу над своими вечными соперниками — forZe, лишив их тем самым любых шансов на победу. Одна из сильнейших CS-команд страны не смогла попасть даже в тройку лидеров — в отличие от Cyberfight, ArcticA*Queen и M19, которым предстояло разыграть между собой \$26000.

Не на жизнь, а на смерть

И вот пришло время финальных игр. Игровая зона была существенно уменьшена, с тем чтобы игроки могли постоять на поле и разместиться поближе к большим экранам, где были показаны все игры. Соревнования по FIFA прошли без сюрпризов: как и ожидалось, первые места взяли питерцы. С двумя тысячами долларов в Корею отправится M19*Alex, а довольствоваться “скромным” призом в \$1200 пришлось его соклановцу M19*Chilavert. Москвич Рэкс занял третье место и получил \$800. В принципе, ничего удивительного: по свидетельствам очевидцев, питерские игроки едва ли не ежедневно тренируются по несколько часов на день, тогда как для москвичей игра остается больше забавой, нежели серьезной работой. “Дело не в количестве тренировок, а в набранном опыте. Можно хоть сто лет играть с другом, а затем прийти на чемпионат и проиграть в первом же круге. Просто побольше игр с сильными соперниками, и все дела. И вовсе не обязательно по шесть часов в день просиживать за монитором”, — сказал нашему журналу бронзовый призер соревнований.

Одержат победу в турнире по Unreal Tournament неожиданно удалось 34s.Askold'y. Уж слишком мы привыкли, что на соревнованиях по UT безраздельно властвует квейкер forZe.Devil. Однако в этот раз в Корею отправится именно анрилер, обыгравший последнего в двух финальных играх. c4.Dookie занял почетное третье место и стал счастливым обладателем суммы в \$800.



▲ Моя милиция меня бережет. Даже суровые и кровожадные охранники спорткомплекса не смогли устоять перед соблазном бесплатно покатайтесь на танке. Можете считать это внеплановыми учениями.

Турнир по StarCraft закончился достаточно неожиданно. (orky)Asmodey занял... всего лишь третье место! И остался за бортом финальных игр. А первые два места получили соответственно (orky)Ranger и [3D]Androide. Они и отправятся в конце осени в Корею — старкрафтеры, в отличие от большинства других игроков, боролись аж за две путевки. Тем более обидно за поражение Асмодее.

Лучшим среди квейкеров стал c58|cooler. Казалось бы, еще год назад о нем мало кто знал, а вот сейчас, пожалуйста, — чемпион! \$3000 и путевка в Корею — отличные призы для уже известного в России, но абсолютно неизвестного на Западе игрока. Что ж, все карты ему в руки — Cooler имеет все шансы неплохо выступить на корейском финале. Второе и третье место заняли соответственно Death и Unkind. Они составят компанию Cooler'у и также представят честь нашей страны на Всемирных Кибериграх.

Ну а в Counter-Strike смогли обыграть всех соперников и получить 13000\$ и пять путевок в Корею питерские M19. Со времен последних WCG они не участвовали практически ни в одном турнире — и тут нате вам, возвращение. Отличная игра и заслуженная победа. Второе и третье места соответственно у ArcticA*Queen и Cyberfight.

Постскрипtum

В заключение хотелось бы отметить весьма серьезную организацию мероприятия. Игры проходили своевременно, без задержек. К услу-



▲ На сцене группа “Би-2”. В зале — танцующие киберспортсмены.

гам прессы был Интернет-центр: представители крупнейших киберспортивных сайтов могли вести хоть поминутный репортаж с турнира. Посетители беспрестанно развлекались, играя в игровые автоматы — полностью бесплатно.

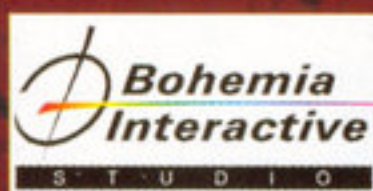
В воскресенье состоялся мини-турнир по Need For Speed 4 для представителей СМИ. Ваш покорный слуга в первом же туре нарвался на будущего серебряного призера соревнования и ничего не смог противопоставить его мастерству (нет, не “позорно слил”, а — уступил в упорной борьбе). А первое место занял представитель телеканала НТВ+. Победителю достался мобильный телефон Samsung T100 от главного спонсора мероприятия — компании, ясное дело, Samsung.

По окончании мероприятия состоялась пресс-конференция. К сожалению, ее организаторы уделили совсем мало внимания непосредственно киберспорту — большую часть времени заняло выступление представителя Intel, долго и скучновато рассказывавшего о том, какие быстрые и мощные процессоры производит фирма и какая от этого выгода игрокам.

Ну а затем состоялось награждение победителей и упомянутые выше концерты. На этом World Cyber Games Russia Preliminary 2002 закончились. Ждем корейских финалов, болей за наших и предвкушаем мероприятие не меньшего размаха в следующем году. ■

OPERATION FLASHPOINT

СОПРОТИВЛЕНИЕ



GENIUS AT PLAY™



Андрей Верещагин
soldier@igromania.ru

Вскрытие Heroes of Might and Magic IV

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ 2

Графические изыски

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию продолжение материала по вскрытию Heroes of Might and Magic 4 (русское название игры — «Герои Меча и Магии 4»). На этот раз мы займемся редактированием графической составляющей игры, которое бы позволило коренным образом изменить внешний вид «Героев». Если вы пропустили предыдущую статью, настоятельно рекомендую вам найти и прочитать ее, иначе вы можете что-нибудь не понять в нашем сегодняшнем уроке.

Героические морды

Первое, чем мы займемся — вставка новых портретов для героев. Для работы с портретами существует специальная утилита H4FaceKit (переписывайте ее с нашего компакт). Программа проста в обращении.

пустой архив, так что вам нужно положить в него любой файл. Лучше всего взять для этого один из внутриархивных файлов игры, предварительно вытащив его на свет божий.

После создания архива снова запустите утилиту H4FaceKit и, нажав на кнопку с надписью PATCH, укажите путь. Выберите героя с помощью кнопок со стрелками вверх/вниз, расположенных в верхней части окна программы (или нажимая те же клавиши на клавиатуре), или указывая порядковый номер героя в поле для ввода, находящемся здесь же. Вставьте новый портрет для героя. Для этого сначала нажмите на кнопку Load, находящуюся напротив надписи L. Face, и укажите путь к картинке с новым портретом, а затем на точно такую кнопку, расположенную рядом с надписью S. Face, и выберите путь для мини-портрета. Жмите на клавишу Save.

С помощью H4FaceKit вы можете не только заменять портреты героев, но и редактировать некоторые характеристики: имя, пол, класс и биографию. Конечно, мы можем корректировать значения этих атрибутов и с помощью программы Heroes 4 Resource Explorer (напомню, что параметры героев прописаны в таблице table.heroes.h4d), но в H4FaceKit это делается гораздо быстрее. Правда, в бочке меда под названием H4FaceKit есть и большая ложка дегтя — редактирование значений параметров (не портрета) у героев иногда приводит к зависанию игры, в случае если у вас установлена непропатченная версия HoMM 4.

В H4FaceKit вы также можете редактировать картинки, заменяющие портреты умершим и спящим героям (этим рисункам соответствуют первые два портрета из списка). Не пренебрегайте возможностью вставить в игру свою фотографию или портрет любимого персонажа, присвоив его (портрет) одному из героев. При этом желательно как следует отредактировать биографию, имя и некоторые другие характеристики. А если подкорректировать значения атрибутов класса, к которому относится герой (напомню, что параметры классов героев размещаются в таблице table.skill_weights.h4d, открыть и отредактировать которую можно в Resource Explorer), можно создать абсолютно нового для фэнтезийного мира «Героев» персонажа (см. скриншот).

Трансформация

С портретами героев мы разобрались, теперь займемся редактированием других графических элементов.



При запуске H4FaceKit убедитесь в том, что программа правильно определила директорию, куда установлена игра (путь найденной программой директории указан рядом с кнопкой с надписью DIR). Если этого не произошло, нажмите на кнопку DIR и укажите путь к папке с игрой. Создайте архив, куда будут сохранены созданные вами портреты и произведенные изменения. Для этого вы можете воспользоваться услугами утилиты Heroes 4 Resource Explorer (вы можете найти ее на компакт к «Манин» №7 2002); создайте с ее помощью архивный файл updates.h4r. В случае если вы уже создавали свой мод, используя данный файл, можете воспользоваться модифицированной версией последнего. Программа отказывается создавать



Оказывается, и сам Дюк Ньюкем не прочь побыть «героем».

ческих элементов игры. Для работы с ними мы воспользуемся плагином для Heroes 4 Resource Explorer под названием Image converter (забирайте его с нашего компакт). Напомню, что для того, чтобы активизировать плагин, необходимо положить соответствующий ему *.hpl-файл в директорию с утилитой. Чтобы воспользоваться услугами Image converter'a, нужно выбрать в главном меню программы пункт Plugins/Image converter.

Все графические файлы, как уже говорилось в предыдущей статье, собраны в архиве heroes4.h4r. Все они подразделяются на следующие категории (напоминаю, что категория файла указывается в столбце Object type основного окна Resource Explorer'a):

font — графические отображения игровых шрифтов;

layers — интерфейсные картинки (кнопки, курсоры, значки и т.п.);

animation — разного рода анимация (анимация созданий на карте не в счет);

adv_object — объекты на карте (здания, сооружения, призы и т.д.);

battlefield_preset_map — поля битв (местности, где проходят сражения между героями);

combat_object — препятствия на полях битв (камни, деревья, кости умерших животных и т.д.);

terrain — земля (различные типы местности на карте);

castle — замки;

adv_actor — создания на карте;

combat_actor — создания во время сражений;

actor_sequence — анимация созданий на карте.

Чтобы просмотреть графические файлы игры, вытащите их из архива, в расположенном в правой части окна Image converter'a поле выберите нужный вам экземпляр.

В каждом графическом файле может содержаться по несколько картинок. Так, например, в файле с кнопкой, как правило, помещаются изображения в обычном, нажатом и подсвеченном (то есть когда вы наводите курсор мыши на кнопку) состояниях. Для переключения между различными картинками файла пользуйтесь клавишами со стрелками, расположенными в левой верхней части окна программы. У файлов с несколькими картинками имеется анимация,



На нашем компаке

На нашем компаке вас ждут не только утилита H4FaceKit и плагин Image converter, но и исправленная версия Mod Maker'a — другого плагина для Heroes 4 Resource Explorer. Особых новшеств в новой версии нет, зато исправлена ошибка, возникающая иногда при компиляции мода. Теперь Mod Maker работает гораздо стабильнее. Если же неполадки не перестают давать о себе знать, попробуйте переустановить Resource Explorer в директорию с коротким именем, например, C:/H4ResEx.

каждым кадром которой является один из этих рисунков. Чтобы просмотреть такую анимацию, поставьте флажок рядом с надписью Animated, расположенной в правой верхней части окна программы.

Для конвертирования любого графического файла игры в формат *.bmp нажмите на кнопку Save as bmp, расположенную сверху, и укажите папку, куда будет помещен образовавшийся *.bmp-файл. Графические файлы, содержащие более одного рисунка, в результате конвертирования "распадаются" на несколько *.bmp-файлов. Теперь вы можете свободно редактировать игровые картинки в любом редакторе. Только учтите, что версия плагина Image converter способна корректно работать далеко не со всеми категориями графических файлов и не на всех ком-

пьютерах. В ближайшее время должна выйти новая версия (а может, к моменту выхода журнала она уже появится), где этот недочет будет устранен (скачать свежую версию Image converter'a и других плагинов для Heroes 4 Resource Explorer можно с сайта www.vortexteam.org).

Орки с лазерными мечами

Редактируя графические файлы игры, вы можете придать игре новый облик. Переоформите игровые менюшки, измените внешний вид созданий и объектов на карте, сделайте игровые ландшафты красивее. Если очень постараться, можно вообще изменить игру до неузнаваемости. Например, перенести действие игры в наше время или даже в будущее. Для этого замените скелетов на каких-нибудь мощных киборгов, титанов — на гигантских роботов, а крестьян — на тяжеловооруженных солдат. При этом крайне желательно поменять место действия игры: в нашей футуристической модификации на смену живописным ландшафтам придут мегаполисы, полные машин, заводов и небоскребов. Замки уступят место хорошо укрепленным воен-

ным базам, а герои будут передвигаться по карте исключительно на высокоскоростных автомобилях будущего...

И не забудьте применить на практике навыки, полученные

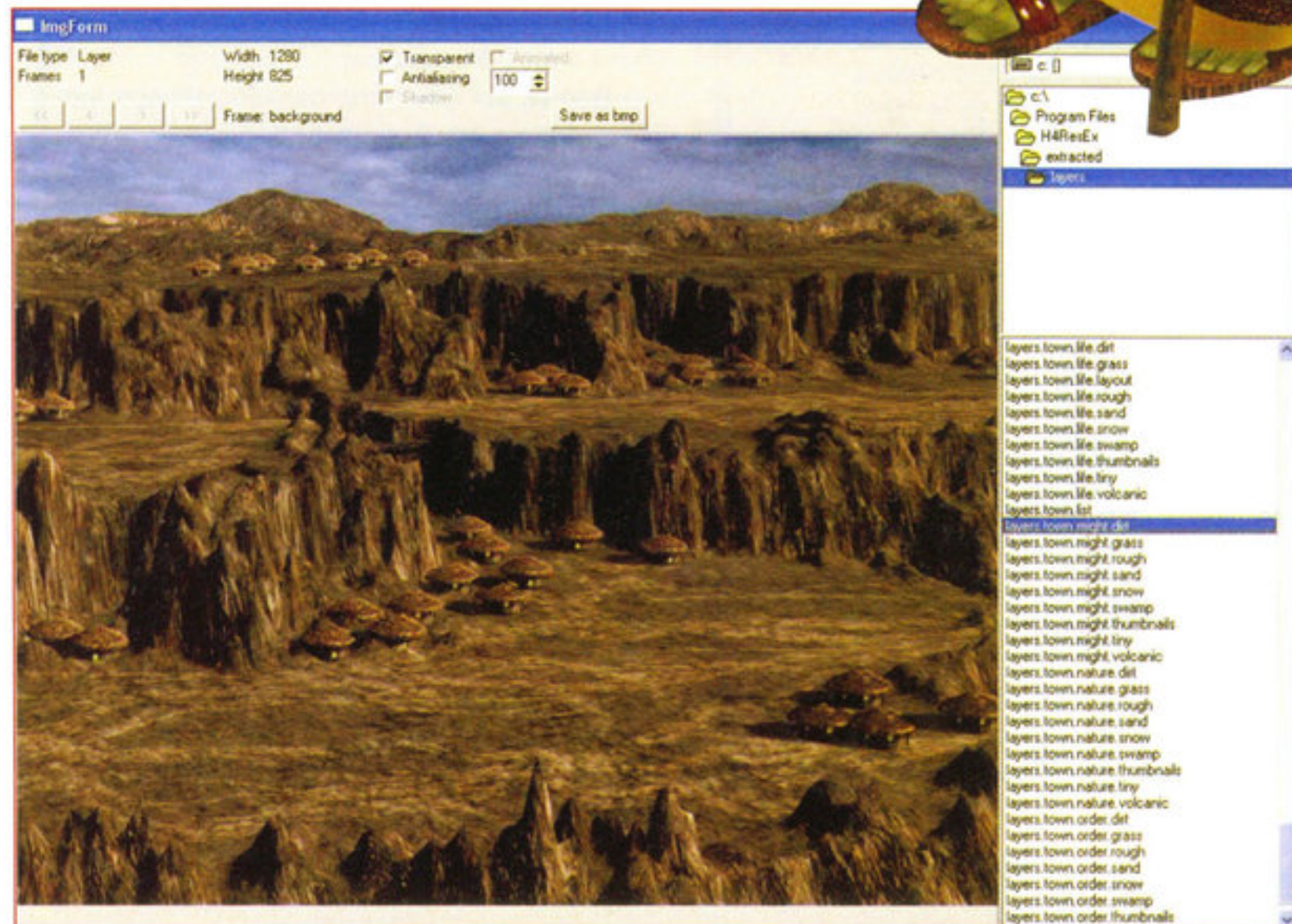
от прочтения предыдущей статьи. Снаб-

дите игру подходящим для вашего мода звуковым и музыкальным сопровождением, отредактируйте значения параметров героев, созданий и замков, подкорректируйте игровые тексты, и... вы получите совершенно новых "Героев"! Да и "Героев" ли?

Конечно, чтобы произвести над игрой вышеописанные преобразования, надо проделать огромнейшую работу и перерисовать не один десяток местных картинок. Но это возможно, можете мне поверить. Нужно только запастись терпением и подойти к делу с умом.



После завершения редактирования *.bmp-файлов поместите их в архив, отведенный под файлы для вашей модификации (напомню, что все модифицированные файлы должны быть запакованы либо в архив new.h4r, либо в updates.h4r с помощью плагина Mod Maker). Не забудьте также о том, что архивный файл мода должен лежать в игровой директории, в папке \Data. Теперь можете запускать игру и любоваться плодами своего творчества. ■



ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО

ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ КАРТ

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

КАРТОГРАФИЯ WARCRAFT III

Приветствую всех! Полагаю, к тому времени, как в руках у вас окажется этот номер "Мании", вы уже успеете пройти WarCraft III вдоль и поперек, сожжете дотла все до единой ороочи землянки и вернете всех мертвецов с некромантами впридачу в их законные места обитания. Дело, конечно, благородное. Но, по традиции, основательно разгромленному и осознавшему свою неправоту врагу победитель должен погроzić пальцем и начать помогать восстанавливать разрушенное хозяйство. Проблема только в том, что наши крестьяне вырубили под корень все леса еще в позапрошлой миссии... Не все потеряно — разработчики приложили к игре мощный редактор карт, освоив который, мы... кто сказал "построим всем оркам землянки"?! Вон из аудитории! Изучив данный редактор, мы с вами сможем строить новые карты и создавать на их основе новые кампании, чтобы снова и снова показывать врагам, кто в здешних землях хозяин.

Итак, закатаем рукава и начнем...

ОСМОТР ИНТЕРФЕЙСА

Интерфейс World Editor'а очень похож на интерфейс редактора карт для StarCraft. Он имеет схожие принципы управления, тоже работает на движке игры и, самое главное, так же прост в освоении. После запуска редактора перед вами предстанет примерно следующая картина:



РЕДАКТОР:

WarCraft III World Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Ниже средней. С тонкостями — чуть выше

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

В комплекте. Но зачем, если есть "Мания"?

Цифрой 1 здесь обозначено окно обзора, в котором вам и придется работать большую часть времени. Цифрой 2 — палитра инструментов; здесь расположен почти весь инструментарий редактора — от рисования ландшафта до создания камер и скриптовых зон. Если по какой-то причине окно палитры отсутствует, вы можете включить его в меню Layer, выбрав любой его пункт. Цифра 3 обозначает миникарту. А цифрой 4 отмечена система директорий, в которых так же, как и в палитре инструментов, можно выбирать любые объекты редактора. Пользоваться ей вам не придется, так как палитра инструментов содержит в себе все необходимые объекты.

Вы можете перемещать камеру в окне обзора, наведя на него курсор и зажав правую кнопку мыши, а также щелчком левой кнопки мыши по миникарте. Если ваша мышь снабжена колесиком, то, вращая его, вы сможете двигать камеру вверх и вниз. С помощью кнопки C вы можете переключить режим камеры, чтобы она работала так же, как в игре, и обратно.

Изменение ландшафта и добавление на карту различных объектов производится, как уже говорилось, с помощью инструментов в окне Tool Palette. В самом верху окна имеется список (давайте условимся называть его списком палитр), в котором вы можете выбрать необходимый набор инструментов. Всего наборов пять: Terrain Palette — палитра ландшафта; Doodad Palette — палитра объектов-декораций; Unit Palette — палитра юнитов и зданий; в палитрах Region Palette и Camera Palette вы можете создавать скриптовые зоны и камеры (тоже скриптовые).

И — это все, что в данный момент можно сказать об интерфейсе. Более подробно функции редактора мы рассмотрим в процессе редактирования.

СОЗДАНИЕ ЛАНДШАФТА

Сразу скажу, что в этой статье мы подробно рассмотрим лишь процесс создания простых карт — для мультиплеера или режима Melee одиночной игры. Процесс создания сценариев будет описан в следующем номере — не пропустите. Но вернемся к редактору.

Чтобы создать новую карту, необходимо, как и в любом редакторе, открыть меню File\New. После этого откроется окно, изображенное на картинке.

В этом окне вы устанавливаете первоначальные свойства создаваемой карты. Размер карты задается в списках Width и Height под надписью Map Size. Реальный доступный для игры размер карты отображается под заголовком Playable Area. Реальный размер карты меньше заданного из-за того, что на карте действуют ограничения на движения камеры и перемещения юнитов, чтобы они не могли приближаться вплотную к краю земной поверхности. Чуть ниже в окне расположен список Tileset — в нем вы задаете, какой тип тайлов будет использован на карте. Под этим списком размещаются кнопки Initial Tile — они задают, каким именно тайлом будет изначально вымощена карта. В правой части окна расположен список Initial Cliff Level, задающий, на каком уровне высоты будет расположена карта (подробнее об этом также читайте ниже). Ниже — кнопки,

Create New Map

Map Size:

Width: 64

Height: 64

Playable Area:

Width: 52

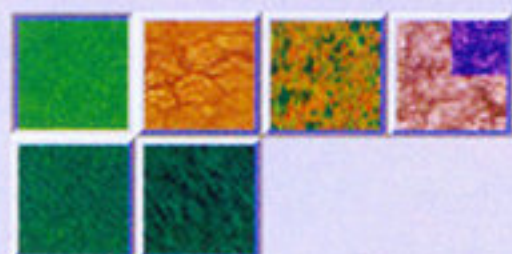
Height: 52

Size Description: Tiny

Tileset:

Lordaeron Summer

Initial Tile: Dirt



Initial Cliff Level: 2

Initial Water Level: None

☐ Random height field

OK

Cancel

▲ Выбираем параметры будущей карты.

на которых вы выбираете, какой изначально будет поверхность карты: сушей, мелководьем или обычной водой. Если включить параметр **Random height field**, расположенный под этими кнопками, то поверхность карты будет случайным образом покрыта мелкими впадинами и буграми. Установив всем параметрам желаемые значения, щелкните по кнопке **OK**. Придется подождать несколько секунд, пока редактор генерирует новую карту. Теперь самое время рассмотреть способы редактирования свеже созданного ландшафта.

В окне **Tool Palette** в списке палитр выберите пункт **Terrain Palette**. После этого окно поделится на три поля: **Apply Texture**, **Apply Cliff** и **Apply Height**.

С помощью кнопок в поле **Apply Texture** вы выбираете, какую текстуру нанести на ландшафт. Используя кнопки **Boundary** и **Remove Boundary** (названия отображаются при наведении курсора на кнопку), вы можете указывать и стирать области карты, в которые не смогут заходить юниты (точно так же, как они не могут выходить за край карты).

В поле **Apply Cliff** находятся кнопки, отвечающие за создание скал на карте. Скалы — это уровни высоты карты. Всего их 16. Используя кнопки **Decrease One** и **Decrease Two** вы можете понижать высоту на один или два уровня. Кнопками **Increase One** и **Increase Two** — наоборот, увеличивать. Кнопка **Same Level** будет «рисовать» на карте скалы такого же уровня высоты, какой был в начальной точке рисования. Водные пространства создаются с помощью кнопки **Deep Water**. Мелководье — вода, по которой сухопутные юниты смогут ходить вброд, — кнопкой **Shallow Water**. Чтобы сделать спуск со скалы или с берега, используйте кнопку **Ramp**.

Обратите внимание: поля **Apply Texture** и **Apply Cliff** могут быть активны одновременно (рядом с активным полем ставится галочка). То есть вы можете, например, наносить на карту скалы и одновременно покрывать их какой-либо текстурой. Если вы не хотите случайно покрыть создаваемые скалы текстурой, отличающейся от первоначальной, то перед их созданием проследите, чтобы поле **Apply Texture** было отключено.

В третьем (и последнем) поле в окне — **Apply Height** — вы можете изменять высоту поверхности ландшафта. С помощью кнопок **Raise** и **Lower**, как легко догадаться по изображениям на них, вы можете увеличивать и уменьшать высоту земной поверхности. Кнопка **Plateau** позволяет выровнять высоту ландшафта по начальной указанной точке (аналогично кнопке **Same Level** в поле **Apply Cliff**). Включив кнопку **Noise**, вы можете покрыть ландшафт различными неровностями — так же, как это делает параметр **Random height field** при создании карты. Кнопка **Smooth**, напротив, сглаживает перепады высоты. На заметку — все изменения ландшафта, которые вы сделаете с помощью кнопок в поле **Apply Height**, не будут влиять на способность наземных юнитов пройти (или не пройти) через какое-либо место на карте.

В самой нижней части окна расположились кнопки, с помощью которых вы можете изменять размер и форму кисти, которой вы рисуете карту. Рассматривать каждую кнопку отдельно мы не будем — все и так понятно по пиктограммам на них.

Также вы можете выделять и копировать отдельные области карты. Для этого нажмите пробел — так вы перейдете в режим выделения. Затем просто растяните рамку в месте, которое желаете скопировать. Само копи-

рование осуществляется комбинациями **Ctrl+C** и **Ctrl+V** — обычный **copy/paste**.

Разобравшись с инструментами редактирования ландшафта, нарисуйте карту по своему вкусу. Не забудьте предусмотреть на карте места, где будут размещаться стартовые позиции игроков. Теперь пора нашу карту слегка приукрасить.

УСТАНОВКА ДЕКОРАЦИЙ

Все декорации, используемые в игре, расположены в наборе **Doodad Palette** в списке палитр. Рассмотрим, как выглядит окно инструментов.

В нем появились два дополнительных списка. В первом вы выбираете наборы декораций для различных тайлсетов. Здесь ничто не ограничивает ваш выбор, поэтому вы можете, например, на зимней карте вместо деревьев расставить грибы, которые служат деревьями на подземных картах. С помощью второго списка вы можете выбрать определенную группу декораций — деревья и ворота, мосты, стены и т.п. Чуть ниже списков расположилось несколько кнопок. Первая — **Random Rotation** — будучи включенной, устанавливает каждому создаваемому объекту случайное направление. Рядом находится группа кнопок **Random Scale** — они задают создаваемому объекту случайный размер (в пределах от 80 до 120 процентов обычного размера). Все эти кнопки следует отключать только в том случае, если вам надо расставить объекты как-то по особому (деревню, например, построить).

Большинство декораций, такие как деревья, камни или растительность, не требуют каких-то особых действий для их установки. Но есть и особые объекты.

Если, например, вы захотите установить мост (все мосты расположены в группе **Bridges/Ramps**) через реку, то вам необходимо сначала расширить берега так, чтобы мост умещался и еще оставалось место. Затем, установив нужный мост, подрисуйте берега, чтобы они касались краев моста. Если часть берега слегка перекроет мост, то редактор автоматически при сохранении карты исправит это.

Если вы добавите на карту движущийся объект (например, огонь из группы **Cinematic** или дельфина из группы **Water**), то он, чаще всего, будет обозначен не своей основной моделью, а клетчатой коробочкой в месте установки.

Чтобы выделить какой-либо объект, надо, как и в случае с ландшафтом, сперва нажать пробел. Выделяются объекты так же — рамкой или простым щелчком мыши. Вы можете копировать и перетаскивать уже установленные объекты. Если дважды щелкнуть по выделенному объекту (или просто надавить **Enter**), то вы попадете в окно его свойств. У декораций обычно можно изменять лишь размер и угол поворота.

Как именно разместить декорации, решать вам. Скажу лишь, что деревьев надо устанавливать очень много, так как это те самые деревья, которые вам предстоит рубить в процессе игры.

ЮНИТЫ И ЗДАНИЯ

Так как карта у нас не сюжетная (то есть не сценарий), то юнитов и зданий нам понадобится не очень много. Устанавливаются они почти так же, как декорации. Чтобы юниты стали доступны, нужно в списке палитр выбрать пункт **Unit Palette**.

В этом наборе инструментов, помимо кнопок, обозначающих юниты, присутствуют два списка. В первом вы выбираете игрока, юниты которого хотите расставить на карте. Во втором — расу выбранного игрока. Из списка игроков вы можете выбрать как наборы юнитов самих игроков, так и наборы нейтральные, а также набор **Items**, в котором размещены все артефакты игры. Есть два вида нейтральных игроков — **Neutral Hostile** (нейтральный враждебный) и **Neutral Passive** (нейтральный пассивный). Если выбрать один из них, то рядом появятся два дополнительных списка. В одном из этих списков (том, что слева) вы можете выбрать наборы юнитов для различных тайлсетов. В другом (соответственно, том, что справа) вы можете выбрать группы юнитов определенного уровня "крутизны".

Добавленные юниты можно выделять, копировать и перетаскивать точно так же, как декорации.

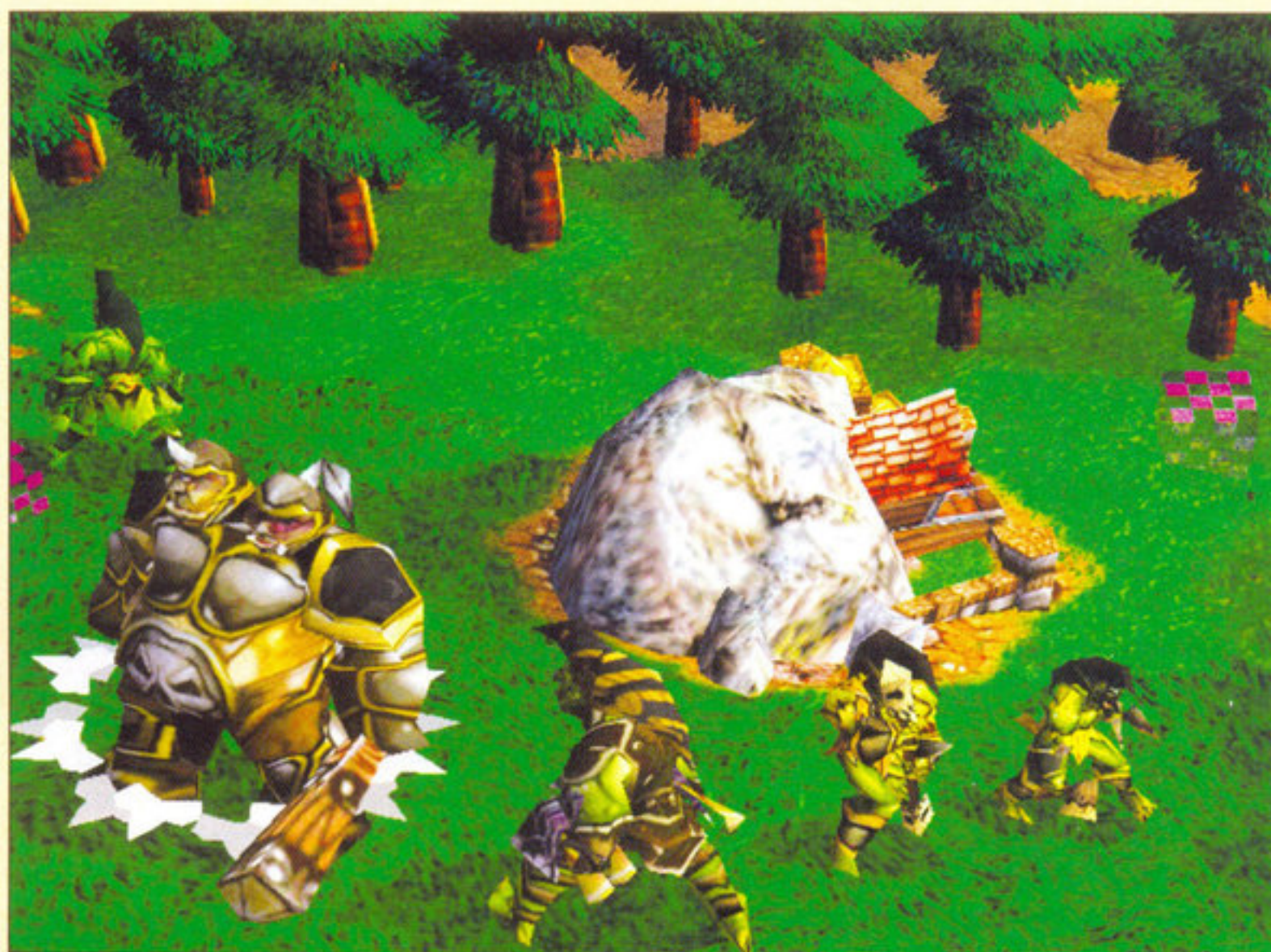
Разобравшись со списками, добавим объекты, необходимые для игры. Первым будет самое важное в игре "здание" — стартовая площадка (**Start Location**). Там, где вы установите стартовые площадки, игроки будут начинать игру, и на том же месте будут стоять их главные здания. Чтобы установить такую площадку (и вообще любой юнит или здание), нужно в списке игроков выбрать любого **Player'a**, затем включить кнопку **Start Location** в группе **Buildings** и щелкнуть мышью в желаемом месте. Если площадка установлена правильно, то в ее центре можно будет увидеть полупрозрачное главное здание какой-либо расы: какой именно — неважно. Всего стартовых площадок на карте может быть от 2 до 12 штук. Кстати, вы не сможете сохранить свою карту до тех пор, пока не установите хотя бы две площадки.

Второе по важности строение в игре — золотая шахта. Она скрывается в наборе юнитов **Neutral Passive** и обозначена кнопкой **Gold Mine** в группе **Buildings**. Если вы хотите изменить количество золота, содержащегося в шахте, то выделите ее и затем нажмите **Enter**. В появившемся окне свойств на закладке **General** подкрутите значение параметра **Gold Amount** до желаемой величины. Не устанавливайте шахты слишком близко к стартовым площадкам, иначе редактор будет считать (и вполне справедливо, кстати), что площадки установлены неправильно.

Наконец, установим нейтральные враждебные юниты, которые будут мешать захватывать дополнительные шахты в самом начале игры. Они все находятся, как уже говорилось, в наборе **Neutral Hostile**. Расставьте их по своему усмотрению небольшими группами в не занятых игроками ключевых точках на карте. Вы можете сделать так, чтобы после

убийства одного из таких юнитов оставался какой-либо предмет. Для этого откройте окно свойств (как обычно — **Enter** или двойной щелчок на выбранном юните) и перейдите на закладку **Items Dropped**. Создайте набор предметов кнопкой **New Set**, затем выделите его и нажмите кнопку **New Item**. Останется лишь выбрать желаемые предметы в дополнительном появившемся окне.

сотой и оригинальностью. Включив пункт **Use Campaign Screen** из списка рядом, вы можете выбрать любое изображение, которое выводится при загрузке карт кампании. Выберите, например, экран **Generic** — он является общим и не принадлежит ни одной расе в игре. В полях ниже вы можете ввести различный текст, который будет появляться при загрузке карты.



▲ Золото, чаша стройматериалов и дармовая экспа вокруг — что еще нужно настоящему варкрафтеру?

ФИНАЛЬНАЯ ПОЛИРОВКА

Карту уже можно считать завершенной, осталось лишь подправить некоторые мелочи.

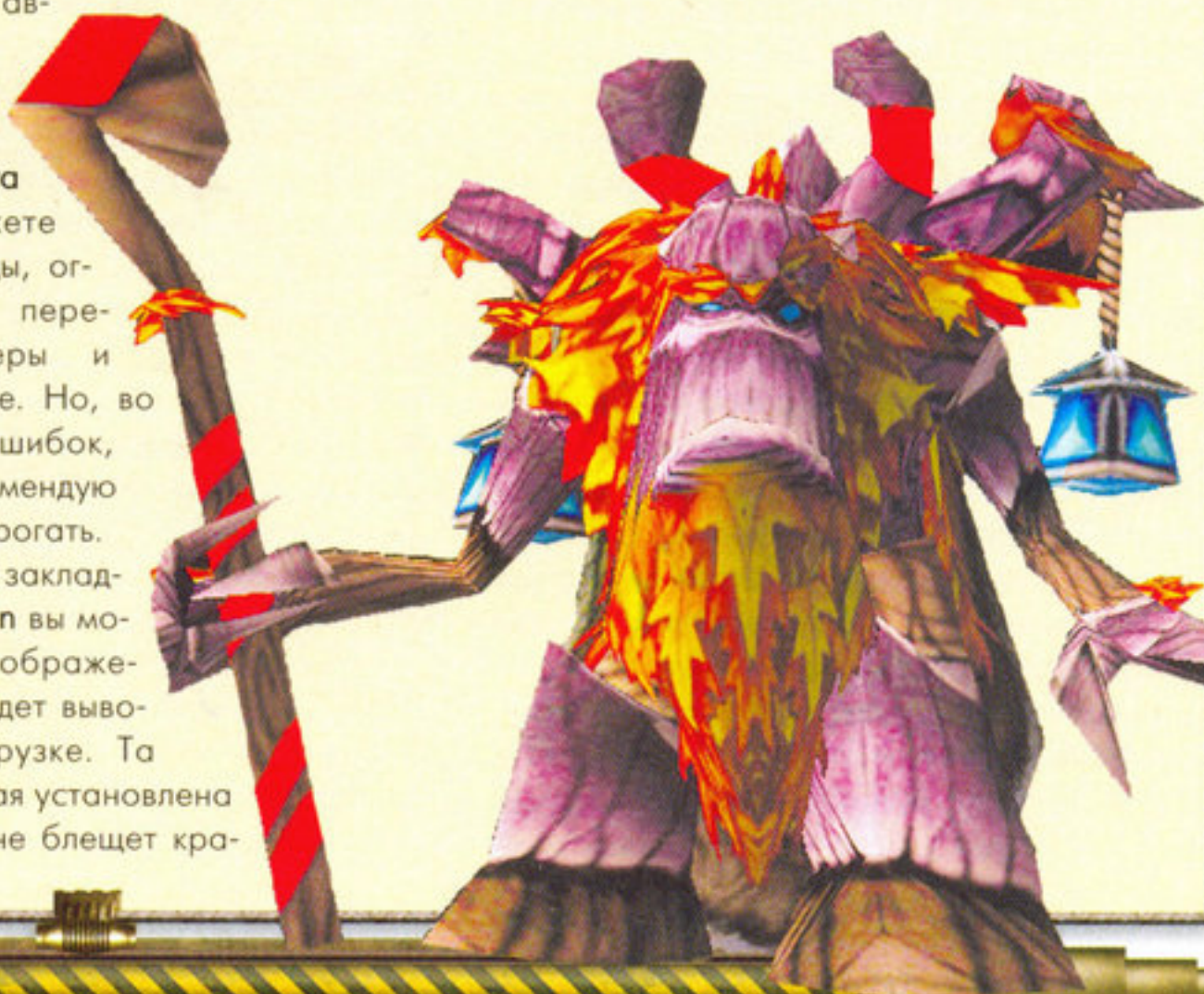
Основная "мелочь" — название уровня. В отличие от **StarCraft'a**, теперь в меню выбора карты в игре отображается не имя файла, а название, задаваемое в редакторе. Чтобы его задать, надо открыть меню **Scenario\Map Description**. Здесь на закладке **Description** вы можете ввести имя карты; количество поддерживаемых игроков, описание карты и имя автора (то бишь свое).

На закладке **Size and Camera Bounds** вы можете изменять границы, ограничивающие перемещение камеры и юнитов по карте. Но, во избежание ошибок, крайне не рекомендую что-либо здесь трогать.

Наконец, на закладке **Loading Screen** вы можете задать изображение, которое будет выводиться при загрузке. Та картинка, которая установлена по умолчанию, не блещет кра-

Вот теперь ваша карта действительно готова. Осталось лишь сохранить ее и, запустив игру, выбрать в меню **Single Player\Custom Game**.

На этом разбор основ редактора **WarCraft III World Edit** закончен. В следующей статье мы будем рассматривать создание кампаний, редактирование юнитов и многие другие интересные вещи. ■





КРЕСТОНОСЦЫ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ГЕРОИЧЕСКИЙ КАРТОСТРОЙ

DASH DASH@IGROMANIA.RU

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ — ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Открытие конкурса по HoMM4 повлекло за собой лавину вопросов от участников конкурса. Однако не у всех есть Интернет, чтобы оперативно поделиться своей бедой. А некоторые слишком скромны для того, чтобы спросить, и предпочитают мучиться с проблемами в одиночестве. Вполне возможно, что и вы окажетесь в числе тех, кому помогут ответы на вопросы, возникшие у других людей.

Q: У меня английская версия локализации "Героев" и, когда я ставлю таблички и Event'ы в редакторе, русский текст принимается, а в игре вместо русского текста выводятся закорючки. Я обязательно должен писать на английском или есть другое приемлемое решение?

A: Это обычно для английской версии. Но русская версия локализации от "Буки" правильно воспринимает русские символы. Поэтому вполне можно писать сюжетные вставки и на русском. Однако если вы хотите, чтобы ваш текст был доступен для понимания абсолютно всем, то лучше задуматься о написании его на английском языке.

Q: Я решил нарисовать карту на конкурс, но перед тем как начать ее делать, забыл поставить галочку, что она двухуровневая. Я уже очень много нарисовал на поверхности. А никак нельзя поменять данную функцию уже во время редактирования, или придется делать все заново?

A: Придется. При создании новой карты лишь о двух вещах надо подумать заранее — о размере карты и о наличии/отсутствии подземных уровней. После того как вы нажали "Ок", выбрав эти характеристики, поменять их уже не получится.

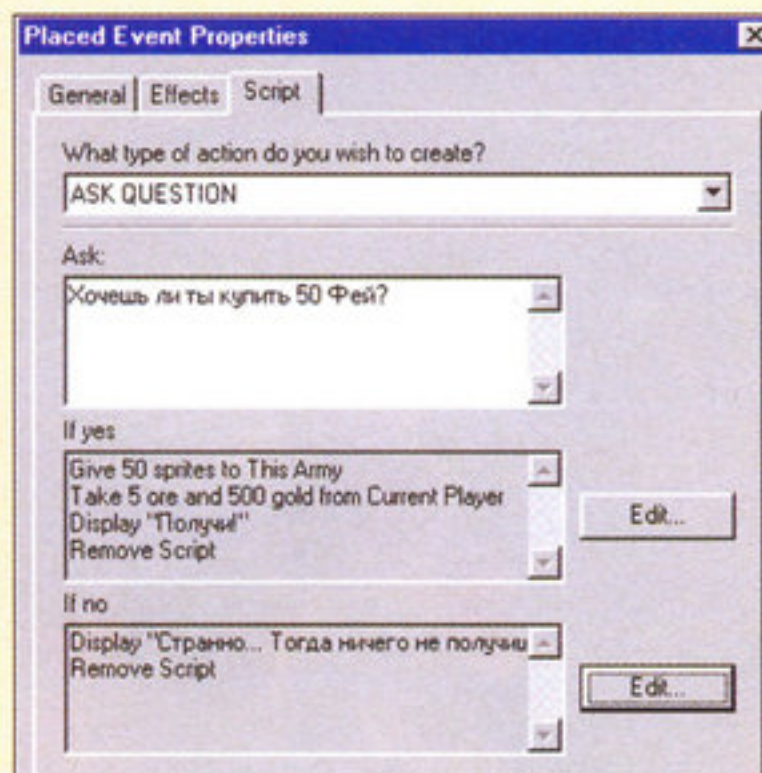
Q: В Quest Hut Properties выбираю Triggered Script, чтобы позволить только одному герою получить задание, выбираю игрока, пишу имя героя. Во время игры почему-то любой герой может войти в Hut.

A: А входить им и не запрещается. Задание посмотреть может кто угодно. А вот выполнить (сдать) его может только выбранный игрок/герой.

Q: Я сделал Event, согласно которому герою выдается группа фей, если он согласится заплатить за них. Но событие срабатывает каждый раз, когда герой проходит через это место. Как мне сделать так, чтоб событие срабатывало только 1 раз?

A: Естественно, что после всех одноразовых скриптов необходимо ставить скрипт Remove Script (убрать скрипт). Однако порой, казалось бы, возникает сложность — позволяют выбрать только один скрипт, без добавления следующего за ним, как, например, в случае выдачи монстров. В таких случаях надо использовать скрипты-связки, типа Sequence (по-

следовательность). Пример смотрите на рисунке. Сам скрипт-связка на рисунке не виден, однако отображаются те скрипты, которые он смог связать между собой.



Q: Как сделать в Hut в Quest Requirement так, чтобы заданием было уничтожение монстров?

A: Нужно сделать этих монстров отдельным игроком (недоступным для управления), а потом дать задание на уничтожение этого игрока. Причем в тексте задания это может звучать как "уничтожение всех лепреконов". Только не забудьте пометить, что эти "все" относятся к игроку конкретного цвета.

Q: Можно ли сделать так, чтобы выиграть можно было после того, как игрок дойдет до определенного места, выполнит квест, а потом захватит замок? Причем замок должен появиться только после того, как игрок выполнит квест.

A: Нет. Вся карта рисуется заранее, и с нее можно только убрать некоторые объекты. Добавить же на нее объекты в ходе игры нельзя.

Q: Как сделать так, чтобы герой, доходя до определенной точки, там получал соответствующее сообщение (например, напуганные жители города сдаются без боя), после чего город переходил к игроку?

A: Для начала расставляются Events на подходах к этому городу. Затем в Triggeral Events (Триггерные события) города создаем

событие с названием города (так проще), в котором прописывается скрипт Change Owner (Изменить принадлежность).

Осталось только передать сам город. Для этого делается Placed Event (Установленное событие) в Свойствах карты. Проверяете (If), тот ли это герой, и в Then (To) включаете скрипт-триггер. Для этого служит скрипт Trigger Custom Event (Триггер события). И выбираем ранее созданное событие-триггер. Город готов к передаче.

Q: Можно ли связать две карты между собой (например, порталами, туннелями или еще чем-нибудь) по аналогии с подземельем? Например, игроку задается квест, который он должен выполнить на другой карте, вернуться обратно на первую и отсюда попасть на третью или четвертую. Или игра абсолютно линейна, предусматривает перемещение по картам, и переход к следующей возможен только после выполнения основного задания на первой без возврата?

A: Да, именно так. Переход на следующую карту возможен только после победы на предыдущей. Возврат на предыдущую невозможен.

Q: Можно ли с одной миссии уйти на одну из двух других, выполнив разные задания?

A: Нет. Но при помощи скриптов можно сделать вторую и последующие миссии в кампании разными для прохождения, выдавая игроку в конце миссии различные артефакты и запуская различные блоки скриптов в начале миссии в зависимости от выданных артефактов.

Q: Я хотела сделать так, чтобы после небольшого текста задавался вопрос. Я выбрала "Задать вопрос", набрала текст, затем написала вопрос и описала действия. В итоге в игре у меня в конце строк появились какие-то квадратики между строк. Откуда могли взяться эти квадратики, если при наборе текста у меня их не было, и я их сама не печатала? Можно ли их как-то убрать?

A: Это коварные Enter, так проявляющиеся при выдаче сообщений. Бороться с ними можно тремя способами. Первый — хитрые манипуляции с пробелами для разделения слов и

В комнату Трогбара вошел Гормли. □

□
-Хочешь ли ты услышать о том, что происходит в приграничных к
Красному Замку областях, Хозяин!



ЛУЧШЕЕ для QUAKE III ARENA

строк. Второй — выдача сообщений в несколько приемов, не более чем по абзацу на сообщение. Третий — написать текст в любом текстовом редакторе (например, в Word) и вставить его через буфер обмена. Тогда в разрывах между абзацами ничего не отобразится.

Q: Как сделать, чтобы при выполнении квеста у меня забирали определенный артефакт?

A: Прописать в том месте, где был выдан квест, скрипт Take Artifacts (Взять артефакты). И выбрать тот самый, определенный.

Q: После боя или после разговора с каким-нибудь персонажем я даю армии героя артефакт или армию. Каким образом сделать диалоговое окно, которое показывало бы, например, "Вам дан крест жизни", и внизу картинка артефакта или что-то подобное?

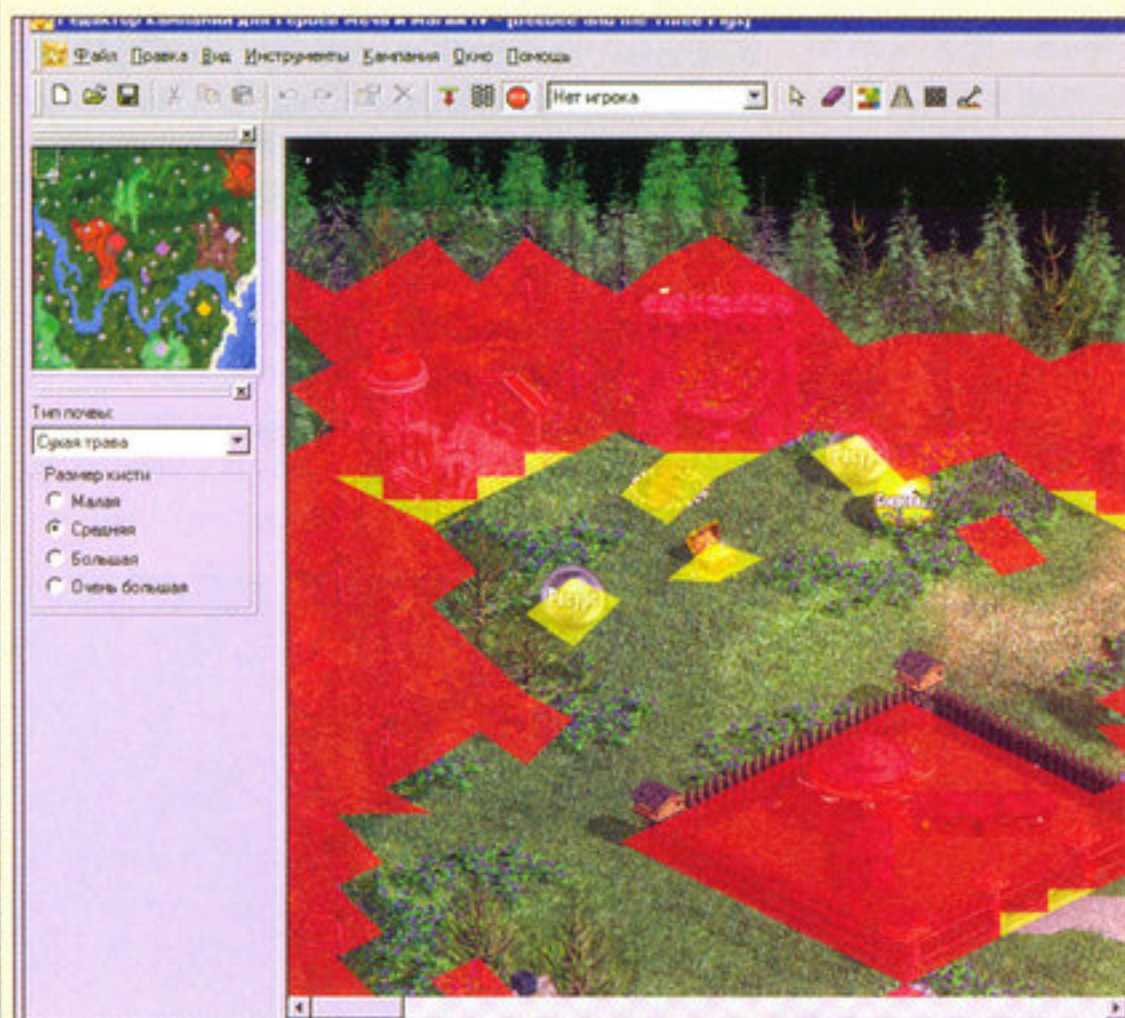
A: Оно генерируется автоматически при передаче артефакта. Но здесь есть другой хитрый момент. Как показали опыты, передавать артефакты через отряды монстров не рекомендуется в связи с багом, имеющимся в игре. При этом артефакты только показываются игроку, но в его инвентарь не попадают. Поэтому артефакты через монстров передавать не рекомендуется. Через героев противника это вполне возможно.

Q: Как организовать пропускание одного-единственного героя во временных заграждениях и совершение действий в квестовых домиках с единственным героем?

A: Это абсолютно одинаковый процесс, так как механизм в обоих случаях одинаковый. Открывайте свойства того объекта, что хотите редактировать, и в Quest Requirement (Свойства задания) условия, необходимые для выполнения задания. Поскольку здесь задается непосредственно само задание, то лучше всего скрипт начать с And (И). В одном его разделе будет написано само задание, а во втором — тот, кто способен его выполнить (герой или игрок), то есть, например, скрипт Has Certain Hero (Обладает героем). Выбор остальных вариантов выполнения заданий — за вами.

Q: Везде читаю, что в редакторе карт для 4-ых "Героев" нет карты проходимости, а что тогда значит кнопка со словом "STOP" на красном фоне (рядом с кнопкой "сетка")?

A: Да, действительно, есть такая кнопка, называемая Toggle Passability Display (Переключает изображение проходимости).

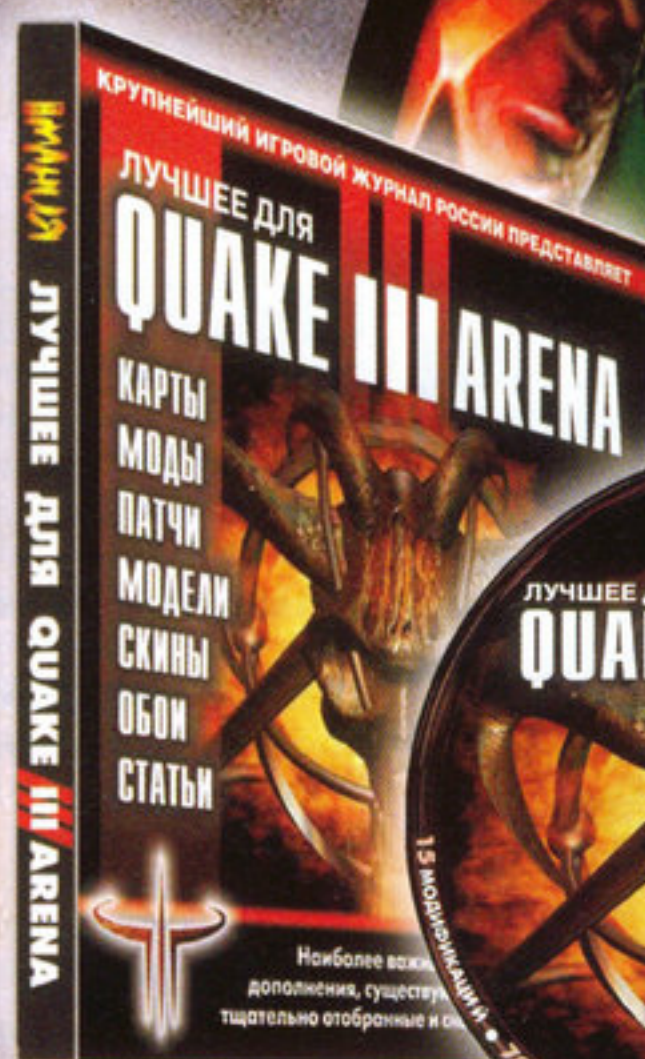


При нажатии на нее частично проходимые зоны (занятые артефактами или монстрами) окрашиваются в желтый цвет, а абсолютно непроходимые (занятые городами, горами и т.п.) — в красный. Желательно использовать эту функцию для проверки своих сценариев. Правда, использование ее несколько усложнено трехмерными ландшафтами, из-за чего происходит смещение отображений участков местности.

Засим прощаюсь с вами. Задавайте вопросы. Если их накопится достаточное количество, мы опубликуем еще один FAQ или даже развернутый материал по редактору карт четвертых "Героев". ■



**УЖЕ
В ПРОДАЖЕ**



Компакт подготовлен редакцией
журнала ИГРОМАНИЯ
<http://www.igromania.ru>

На компакт-диске представлены лучшие дополнения для **QUAKE III ARENA**: карты, модели, патчи, модификации, статьи, а также обои для рабочего стола и скины для WinAmp.

МОДИФИКАЦИИ (MODS): Стрельба с двух рук: Akimbo Mod * Смерть с одного выстрела: CorkScrew Mod * Тренировочный полигон: DeFrag Mod * Заморозка врагов: Freeze Tag Mod * Кровавый беспредел: GibHappy Mod * Футбол без правил: GridIron Mod * Отнеси голову на алтарь: Head Hunters Mod * Спаси вселенную: Hunt Mod * Царь горы: Kill the King Mod * Проф. турнирный мод: OSP Tourney Mod Full 1.01 * Гонки на выживание: Quake 3 Rally Mod * Элемент случайности: Random Quake 3 Mod * Тьма новых артефактов: Rune Quake 3 Mod * Битва супергероев: Superheroes III Mod * Оружие за убийство: Weapons of Fury Mod

ПАТЧИ: Quake 3 Point Release v 1.31

ЛУЧШИЕ КАРТЫ: 70 специально отобранных карт, собранных со всего мира
МОДЕЛИ: Сборник в стиле аниме * Сборник "Киборги" * Сборник "Q4 Gladiators" * и еще 30 красивейших моделей

НАБОР ФАНАТА: 70 обоев для рабочего стола * 30 скинов для WinAmp

Все материалы снабжены описаниями, иллюстрациями и инструкциями по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорецензированы.

Русс БИТ-М
ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссوبيт-Трэйд"
Г.Москва, Петровско-Разумовский проезд, д.7
(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451
OFFICE@RUSSOBIT-M.RU WWW.RUSSOBIT-M.RU

ВОЕННЫЙ КОНСТРУКТОР

OPERATION FLASHPOINT: 1985 COLD WAR CRISIS

АНТОН ЛОГВИНОВ FX@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: СЕКРЕТ МАСТЕРСТВА

Добро пожаловать на завершающую лекцию по редактированию Operation Flashpoint! Спасибо всем, кто читал прошлые статьи, дотошно разбирался в их содержании и создавал свои маленькие шедевры.

Сегодняшняя тема — файл `config.cpp`, где содержится описание юнита на языке игры (см. предыдущую статью). Этот файл — ключ к созданию собственного аддона.

ПОЗНАЙ СИЛУ CONFIG.CPP

`Config.cpp` содержит в себе всю информацию о юните — его класс, параметры. Подобный файл содержится в каждом файле аддона (.pbo), и при создании своего дополнения вам просто-таки необходимо будет его написать. Иначе игра банально проигнорирует плоды ваших трудов. Как я уже говорил в предыдущей статье, создать полностью новый юнит не получится (утилиту для импорта моделей в игру разработчики выдают лишь избранным), а вот изменить текстуры (см. предыдущий номер) и параметры существующих — легко. Как — читайте дальше.

НАЧАЛО

Надеюсь, вы уже распаковали какой-нибудь файл с аддоном, посмотрели, что там к чему, подготовили все, что вам нужно для создания собственного дополнения, и сидите с раскрытым блокнотом (notepad, в смысле), готовые впитать все, что я вам сегодня продиктую.

Перед началом написания `config.cpp` вам нужно вооружиться Command Reference Manual или, попросту говоря, списком команд (см. предыдущие номера).

Любой `config.cpp` начинается с написания так называемых `defines`. Это как константы в любом языке программирования — повесил на них определенное значение и используешь везде, где заблагорассудится. Вообще, можно особо не вникать в это, так как обычно все просто копируют `defines` с оригинальных `config.cpp`. Но несколько необходимых я все же приведу:

```
#define TEast 0
#define TWest 1
#define TGuerilla 2
#define TCivilian 3
#define TSideUnknown 4
#define TEnemy 5
#define TFriendly 6
#define TLogic 7
#define true 1
```

ГДЕ ВЗЯТЬ:

ВОЗМОЖНОСТИ:

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Встроен в игру

40% игровых; после данной статьи: 94% игровых, с учетом предыдущих

В зависимости от вашего желания.

От очень легкого до экстремально сложного.

```
#define false 0
#define private 0
#define protected 1
#define public 2
```

ПАТЧИ РАЗНЫЕ БЫВАЮТ

После назначения `defines` приступаем к написанию так называемых `CfgPatches`. Они служат для описания аддона к игре:

```
class CfgPatches
{
    class имя нового класса
    {
        units[] = {имя нового юнита};
        weapons[] = {имя нового оружия};
        requiredVersion = версия OFP, необходи-
        мая для запуска;
    };
};
```

Например, мы хотим создать новый юнит со звучным именем "Игроманьяк":

```
class CfgPatches
{
    class Igromanyak
    {
        units[] = {Igromanyak};
        weapons[] = {};
    };
};
```

```
requiredVersion = 1.75;
};
};
```

Соответственно, если хотим создать новое оружие, то пишем его название в `weapons`. С версией игры, думаю, объяснять не стоит — и так поймете.

Теперь перейдем к спецификации того аддона, который мы только что описали. Для этого существуют специальные классы: `CfgAmmo`, `CfgVehicles`, `CfgWeapons` и т.д. Принцип их написания завязан на так называемом "наследовании" — я объясню на конкретном примере, ниже.

ОРУЖИЕ

Для создания собственного оружия нам, в основном, понадобятся два класса: `CfgAmmo` и `CfgWeapons`. Первый создаст уникальную аммуницию, а второй — оружие:

```
class CfgAmmo
{
    class default {};
    class LAW : Default {};
    class RPG : LAW {};
    class IgromanyakRPGammo : RPG
    {
        hit=3000;
    };
};
```



▲ Поигравшись с `config.cpp`, народные умельцы заменили ракеты A-10 на пилотов. К результату равнодушным остаться нельзя.


```
indirectHit=1500;
indirectHitRange=15;
```

```
};
};
```

Что же означает эта запись? Класс LAW наследует первоначальные установки, затем класс RPG наследует установки LAW, а IgromanyakRPGGammo, в свою очередь, перенимает все у RPG. После этого мы меняем некоторые из полученных параметров. Готово. Естественно, что параметров просто море, и поэтому мы выкладываем **на наш диск** огромный список default-параметров для различных классов.

```
class CfgWeapons
{
    class default {};
    class LAWLauncher : default {};
    class CarlGustavLauncher : LAWLauncher {};
    class AT4Launcher : CarlGustavLauncher {};
    class IgromanyakRPG : AT4Launcher
    {
        model="\IgromanyakRPG\IRPG.p3d";
        picture="\dtaext\equip\m\m_at4Launcher.paa";
        displayName = Igromanyak RPG Launcher;
        displayNameMagazine = IgromanyakRPG
Ammunition;
        shortNameMagazine = IgRPGa;
        ammo = IgromanyakRPGGammo;
        initspeed = 125;
        count = 1;
        maxLeadSpeed=150;
    };
};
```

Опять все тот же принцип наследования, но уже не с амуницией, а с самим стволом. Тут мы уже прописываем свою модель (помните, что каждый pbo-файл для игры выглядит как директория) оружия, иконку для отображения в игре и много других параметров, вроде скорости разворачивания оружия. Полный список вас ждет **на компактe**.

Завершает же написание config.cpp всегда так называемый class CfgNonAI Vehicles. Смысл его так до конца никому и не ясен, но для нашего случая запись будет выглядеть так:

```
class CfgNonAI Vehicles
{
    class ProxyWeapon {};
    class ProxyIgromanyakRPG : ProxyWeapon {};
};
```

Помимо стандартных CfgAmmo и CfgWeapons, существует еще один класс — CfgRecoils. Как следует из названия, отвечает он за отдачу оружия. Схема очень проста:

```
class CfgRecoils
{
    empty[]={};
    rifleSingle[]={0.050000,0.020000,0.04000
0,0.050000,0,0};
    rifleSilenced[]={0.010000,0.004000,0.010
000,0.050000,0,0};
};
```

Чтобы создать собственную отдачу, достаточно записать:

```
class CfgRecoils
{
    IgromanyakRecoil[]={0.4,0.5,0.7};
};
```



▲ Еще одни юмористы.

Данная запись будет означать, что за 0.4 секунды ствол сдвинется на 0.5 единиц назад и 0.7 вверх. Но можно еще более гибко управлять отдачей:

```
class CfgRecoils
{
    IgromanyakRPG[]={0.02,0,0.01,0.05,0.07,0
.15,0.4,0,0};
};
```

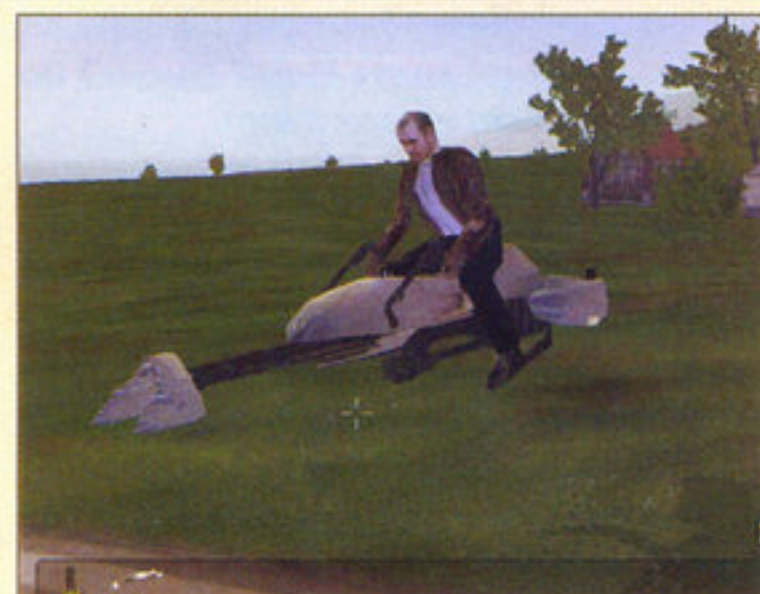
Получится, что за 0.02 секунды ствол сдвинется на 0.01 вверх, затем за 0.05 секунды брыкнется на 0.07 назад и на 0.15 вверх и вернется в нормальное положение за 0.4 секунды. Как видите, все очень просто. Только не забудьте прописать вашу отдачу в параметрах CfgWeapons: recoil=IgromanyakRecoil.

ТЕХНИКА

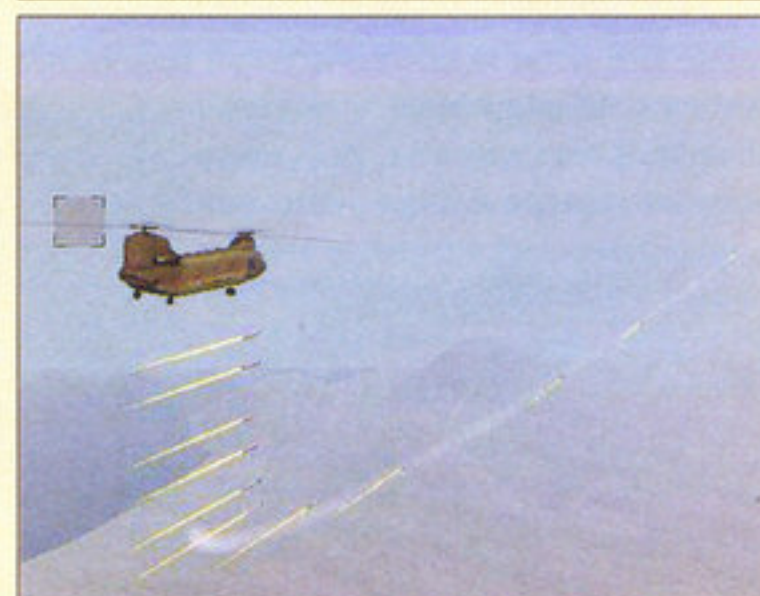
Все, детство кончилось. Одного взгляда на config.cpp какого-нибудь "Апача" достаточно, чтобы раз и навсегда отказаться от идеи хоть в чем-то здесь разбираться. Ничего — проворемся! Начнем с простого — нарастим броню "Хаммеру":

```
class CfgVehicles
{
    class All {};
    class AllVehicles : All {};
    class Land : AllVehicles {};
    class LandVehicle : Land {};
    class Car : LandVehicle {};
    class Jeep : Car {};
    class HMMWV : Jeep
    {
        displayName=$STR_DN_HMMV;
        model="\humr\HMMWV.p3d";
        picture="\humr\ihmmwv.paa";
        armor = 80;
        type=VAarmor;
        cost=100000;
        damageHalf[]={
        ...
        };
        damageFull[]={
        {

```



▲ Один из недавних аддонов — speedbike из "Звездных войн".



▲ "Чинук", стреляющий ракетами? Почему бы и нет.



▲ Это "Боинг", если непонятно.



▲ Вы все еще ждете Halo? Зачем? Ведь самое интересное, что там есть — этот джип.

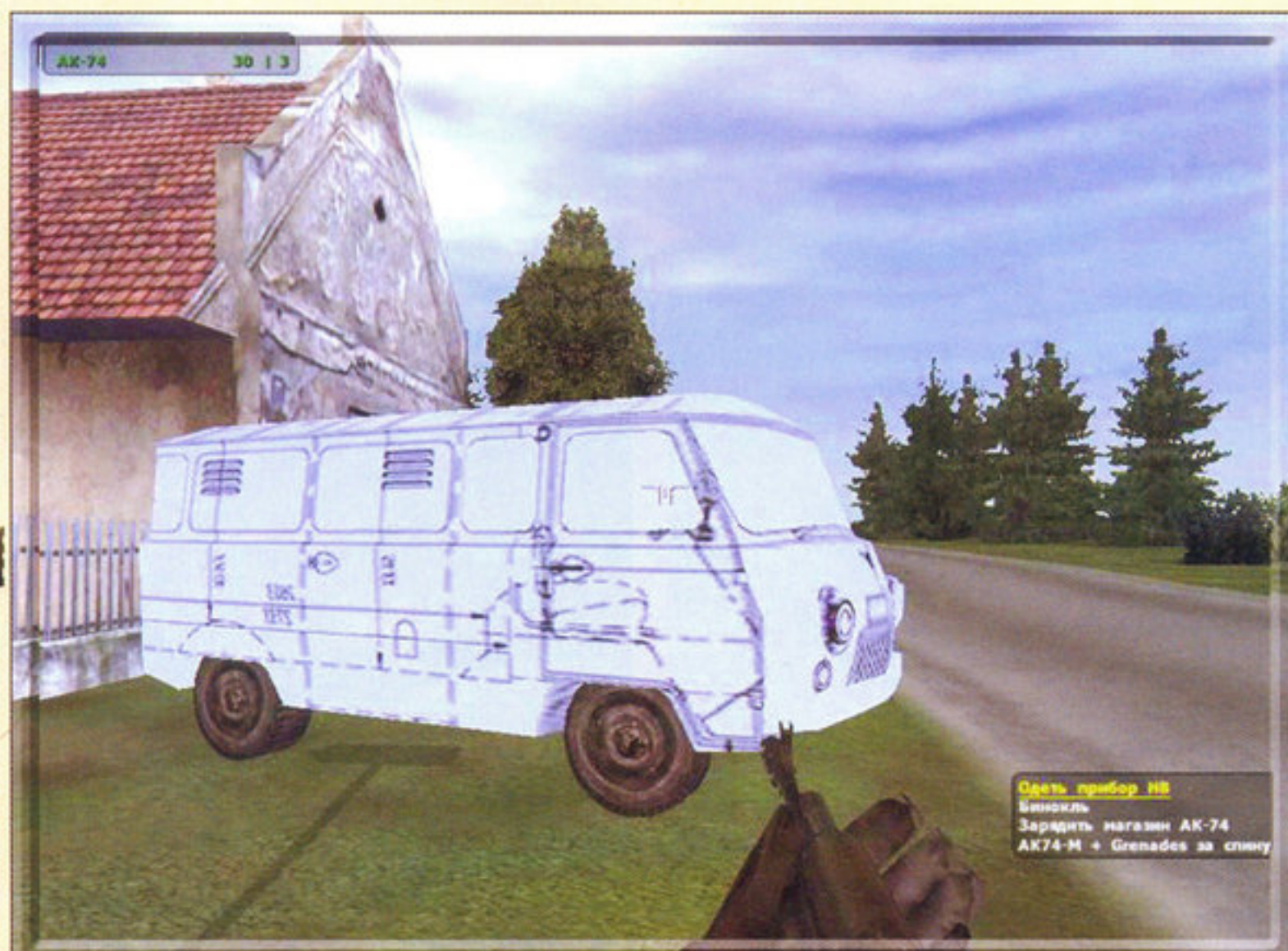
```
...
};
armorGlass=0.5;
armorWheels=0.1;
soundEngine[]={\humr\HMMWVengine,db
-25,1.25};
typicalCargo[]={Soldier, Soldier,
SoldierLAW, Officer};
};
};
```

Здесь все очень близко к тому, что мы видели в CfgWeapons. Но "Хаммер" — простой транспорт и не имеет всяких там радаров с башнями. DisplayName — имя юнита в файле stringtable.csv (о нем мы рассказывали в предыдущих номерах). Type — это тип брони (бы-

вают еще VSoft и VAir). В данном случае у машины имеются бронированное стекло (armorGlass) и колеса (armorWheels). DamageHalf — список текстур, которые появятся после нанесения 50% урона, damageFull — соответственно. SoundEngine — параметры звука мотора. Ну а с typicalCargo и объяснять не стоит.

Разберем более сложный пример — Vulcan. Этот зенитный комплекс имеет и радар, и башню:

```
class CfgVehicles
{
class All {};
class AllVehicles: All {};
class Land: AllVehicles {};
```



▲ А вот и один из отечественных аддонов. Правда, пока без текстур.

```
class LandVehicle: Land {};
class Tank: LandVehicle
{
class TurretBase {};
};
class APC: Tank {};
class M113: APC {};
class Vulcan: M113
{
displayName=$STR_DN_VULCAN;
picture=\vulcan\ivulcan.paa;
icon = antiAC.paa;
armor=180;
cost=1000000;
model=\vulcan\m163a1vulcan;
irScanRange = 4000;
irScanGround = false;
gunnerCanSee =
CanSeeOptics+CanSeeEar+CanSeeCompass
+CanSeeRadar;
weapons[]={VulcanCannon};
magazines[]={VulcanCannon};
class Turret: TurretBase
{
minElev=-3;
maxElev=+70;
};
threat[]={0.5, 0.5, 1};
gunnerOpticsModel = "optika_zsu_gunner";
commanderOpticsModel =
"optika_tanke_auxiliary";
gunnerAction = ManActVulcanGunner;
gunnerInAction = ManActVulcanGunner;
// outGunnerMayFire = true;
forceHideGunner = true;
viewGunnerInExternal = true;
transportSoldier = 0;
};
};
```

Сразу отмечаем появление class TurretBase — запись станет понятна чуть позже. Далее видим irScanRange и irScanGround. Поскольку Vulcan именно зенитный комплекс, то его радар видит только воздушные цели и irScanGround будет равен false. Строка gunnerCanSee определяет то, чем может воспользоваться стрелок в Vulcan — радаром, компасом и т.д. И вот теперь мы натываемся на class Turret: TurretBase — запись в начале CfgVehicles просто говорит движку, что нужно пойти сюда и снять параметры. По названию можно догадаться, что они означают минимальный и максимальный уровень подъема дула. Далее идет очень интересный параметр threat — это уровень угрозы, исходящей от различных юнитов. Или приоритет уничтожения, если хотите. Сначала (0.5) идут VSoft (джипы и т.д.), затем (0.5) VArmor (танки) и, наконец (1), VAir (воздушные цели). Данная запись означает, что Vulcan в первую очередь будет стрелять по воздушным целям, а затем уже по наземным. Далее идут установки оптики и анимации для членов экипажа, а также число (0) солдат, которых может данная машина перевозить.

Class CfgVehicles для Vulcan разобран, но в config.cpp еще много чего интересного (CfgWeapons, CfgVehicleActions, CfgMovesMC) — смотрите оригинал. Вообще,

изменяя параметры или создавая новый юнит, вы по-любому будете обращаться к оригиналу — моя задача состоит лишь в том, чтобы вы поняли, что там написано.

Разберем еще один пример — на этот раз возьмем какое-нибудь воздушное судно. Например, официальный аддон Су-25. Амуницию и оружие опять опускаем (там ничего нового, а если интересно, то смотрите оригинал) и разбираем класс CfgVehicles:

```
class CfgVehicles
{
    class All {};
    class AllVehicles: All {};
    class Air: AllVehicles {};
    class Plane: Air {};
    class Su25: Plane
    {
        ...
        crew = SoldierEPilot;
        ...
        weapons[]={Ch29TLauncher, Rocket57x64, MachineGun30A10};
        magazines[]={Ch29TLauncher, Rocket57x64, MachineGun30A10};
        fov=0.5;
        type=VAir;
        threat[]={0.1, 1, 0.7};
        class Reflectors
        {
            class Reflector
            {
                ...
            };
        };
        class IndicatorAltRadar
        {
            ...
        };
        class IndicatorAltRadar2
        {
            ...
        };
    };
};
```

```
class IndicatorSpeed
{
    ...
};
class IndicatorVertSpeed
{
    ...
};
class IndicatorVertSpeed2
{
    ...
};
class IndicatorVertSpeed3
{
    ...
};
```

Сразу отмечаем параметр crew = SoldierEPilot — он означает, что SoldierEPilot изначально появится в самолете. Далее видим уже знакомые type и threat — как с ними оперировать, тоже понятно. А вот дальше идут характеристики приборов: задаются цвет огней самолета, его "потолок", скорость и т.д. Запомните: вместе с изменением скорости полета винтокрылой машинки нужно изменить и показания ее приборов. Кстати, максимальный "потолок" для юнитов типа Air составляет 1000 футов — учтите это при редактировании.

БЕЗ ЛИЦА

Я знаю, вам всегда хотелось поместить свое лицо в игру... Сделать это просто — достаточно создать соответствующий аддон! Для этого нам понадобятся лишь два класса — CfgPatches и CfgFaces:

```
class CfgPatches
{
    class Faces
    {
        units[] = {};
        weapons[] = {};
        requiredVersion = нужная версия;
    };
};
```

```
class CfgFaces
{
    class Имя класса
    {
        name="Имя лица";
        texture="\имя файла аддона.pbo\имя файла.jpg";
        east=1;
        west=1;
    };
};
East/west=1/0 делает доступным/недоступным ваше лицо для определенной стороны.
```

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Все, пора окончательно прощаться с темой Flashpoint... Конечно, еще уйму всего можно было бы рассказать об одном только config.cpp, но, как уже говорилось, все рамки дозволенного мы и так превысили. Советую чаще заходить на www.ofpeditingcenter.com и <http://flashpoint.xaos.ru> — там вы почерпнете еще уйму интересной информации.

Flashpoint-сообщество постоянно расширяется, вместе с ним увеличиваются и масштабы раскопок внутренностей игры. Уже созданы утилиты, многократно облегчающие редактирование, пачками выходят аддоны (некоторые умельцы даже сделали гоночную трассу и спортивный Jaguar к ней!), в разработке находится уйма модов, появляются полноценные редакторы... Взять хотя бы отечественный сайт Project OFFinternals (www.ofpinternals.megaforums.ru), где все желающие могут заполучить бета-версию редактора островов WrpEdit для Flashpoint. Кстати, те же ребята создали программку CPP Creator, которая поможет вам при создании файла config.cpp. Процесс уже нельзя остановить. Скоро Flashpoint будет окончательно разобран по косточкам, а разработчики будут рвать на голове волосы от того, что они натворили с этим миром... От всей души желаю вам присоединиться к всеобщему торжеству и создать какой-нибудь супер-мега-мод или просто миссию. Тем более что повод, скажу вам по секрету, для этого есть, ибо скоро наших читателей ожидает масштабный конкурс по Flashpoint!

P.S. Как вы уже знаете, два месяца назад вышел аддон для Flashpoint под названием Resistance. В нем разработчики немного усовершенствовали редактор — советую ознакомиться. Также, в связи с выходом

Resistance, BIS выпустили новую версию Operation Flashpoint Scripting Reference, с новым набором команд, — ищите на диске. И еще, в Сети появился новый аддон под названием Kegetys Editor Addon, который добавляет в редактор объекты из Resistance, а их там, как вы знаете, очень много. В общем, тоже ищите на нашем диске. ■



▲ Мода делать спорткары для Flashpoint появилась совсем недавно, но обрела бешеную популярность. NFS, где ты?

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Партитура игрового действия

Скриптовые языки вокруг нас

Вас никогда не мучила неудержимая жажда творчества? Вам не казалось, что мир вокруг несовершенен, но вы можете его изменить? Вы не задумывались над тем, как просто порой это сделать? Натыкались на преграду элементарного незнания основ? Даже по отношению к компьютерным играм? И хотите изменить их, изменив себя?

Нет ничего проще. "Игромания" уже давно пытается разжечь искру творчества в разгоряченных геймерских умах. С помощью рубрики "Вскрытие" вы можете творчески вмешаться в работу любой игры, изменить ее по своему вкусу. Наша постоянная рубрика "Самопал" помогает вам не только изменять старое, но и создавать что-то новое. Однако порой для воплощения самых интересных замыслов не хватает теоретической базы. Вот этот пробел мы и попытаемся сегодня восполнить. Речь пойдет о скриптовых языках — основе основ любой уважающей себя игры.

На скриптовые языки нет никаких стандартов. Разработчики компьютерных игр создают их так, как это удобно им, а не нам. Однако любой, даже самый экзотический скриптовый язык укладывается в общие принципы программирования. Следовательно, зная эти принципы, можно легко понять любой скриптовый язык любой игры, как бы ни извратились программисты при ее написании.

Эта статья будет полезна и тем, кто хочет создать свою игру, но испытывает затруднения с игровыми скриптами. Ведь это одна из самых сложных частей хорошей игры! Что выбрать: классический язык программирования или гремящую смесь из дюжины популярных скриптовых? И как все это реализовать?

Ответы на эти, а также на многие другие вопросы, вы найдете в этой статье.

Покажите свой язык

Скриптовая система любой игры обязательно основывается на алгоритмическом принципе программирования. Это значит, что скрипт представляет собой последовательность операторов и языковых конструкций, четко разделенных на команды, их параметры и результаты. Есть и неалгоритмические языки программирования, например Пролог, которые предназначены для решения узкоспециальных задач (интеллектуальная обработка текстов, нейронные сети). Но такие языки программирования не применяются при разработке скриптов.

Языков программирования великое множество. Но есть несколько основных языков, или языков-прародителей. Именно из смеси этих китов состоит любой скриптовый язык. Их три: C++, Pascal и Basic. Все они имеют свои инкарнации и под Windows, и под DOS, все образуют языковые семьи, и на всех них может базироваться скриптовый язык. Это как бы три начала программирования, разные подходы и разные реализации. Зная все три "базовых языка", можно легко понять любой скрипт. Однако для простого понимания порой достаточно знать элементарные основы программирования.

Исходный объект любого языка — программа. Она состоит из последовательности команд и элементарных конструкций. Команды, выполняющие одно логически связанное и неразрывное действие, объединяются в блок. Такие блоки называются процедурами и функциями. Процедуры и функции можно запускать (вызывать) из других блоков.

Одно из ключевых понятий программирования — переменная. Это слово в программировании имеет несколько другой смысл, нежели в математике. Переменная — это своеобразный именной контейнер, который может хранить данные определенного типа. Например, у нас есть переменная A. Мы заносим в нее значение 2. На языке программирования операция присваивания выглядит так: "A=2". Над переменными мы можем совершать любые арифметические и логические операции. Например, в переменной C находится значение 5. После выполнения команды "C=(C-2)*C" в переменной C окажется значение 15. Чтобы вы не подумали, что переменные могут содержать только численные значения, приведу такой пример: "A="Игромания"; B="рулеззз!"; C=A+B". Что будет в переменной C? Правильно — "Игромания — рулеззз!".

Кроме простых переменных, содержащих единичные значения, бывают сложные переменные, или так называемые объекты. Объект — представитель определенного класса. У объекта (равно как и у класса) могут быть свойства (которые также являются переменными), процедуры (методы) и события. Название объекта отделяется от названия события или метода точкой.

Попробую привести пример перевода всей нашей редакции в объектно-ориентированную систему. У нас есть класс "Журналист", а также дочерний класс "Редактор" (не

в смысле подчинения Редактора Журналисту, а в смысле того, что Редактор — тоже Журналист, только с расширенным составом свойств и методов, как пример — может дать Журналисту по репе). Класс Журналист имеет свойства "Имя", "Адрес", "Текущая статья", "Гонорар за текущую статью", методы "Написать статью", "Получить гонорар" и события "Пришло письмо от читателя", "Пришел нагоняй от Главреда" и "Во всей редакции отрубили свет". Класс Редактор имеет также метод "Проверить статью Журналиста" и событие "Пришла статья от Журналиста".

Главный редактор, как водится, сидит на вершине иерархии. Его свойства окутаны завесой тайны, а методы воинственны. О событиях история умалчивает. Классы у нас есть, теперь создаем объекты классов. У нас будет по одному объекту на каждого штатного Журналиста и Редактора и один-единственный объект одинокого класса "Главный редактор".

Вот такая объектно-ориентированная картина у нас вырисовывается. Но не объектами едиными жив программист. Есть еще разнообразные конструкции.

Самая простая из них — цикл. Это повтор определенного блока команд несколько раз. Иногда количество повторов известно заранее, а иногда оно зависит от какого-то условия. В качестве примера приведем алгоритм приготовления бутербродов на N человек.

```
запросить количество человек и записать
это значение в N;
для P делать N раз
{
    отрезать кусок хлеба;
    отрезать кусок колбасы;
    положить кусок колбасы на кусок хлеба;
    отдать получившуюся конструкцию человеку
    № P;
};
```



P и N тут не что иное, как переменные. Причем P — так называемая управляющая переменная. С каждым шагом цикла она увеличивается от 1 до N, и это значение может быть использовано внутри тела цикла. Тело цикла — это команды, которые находятся внутри фигурных скобок (хотя не факт, что фигурных, и не факт, что скобок — в каждом языке программирования по-разному).

Другая важная конструкция любого скриптового языка — условия. Общий вид условия такой: "Если (A=B), то делать {что-то}". В части, отвечающей за сравнение, допускается использование логических операторов. Например: "Если ((A>B) и (C=3)) или (D=1)), то...". Оператор И означает, что все выражение истинно (то есть условие выполняется), если все части выражения истинны. Оператор ИЛИ означает, что все выражение истинно, если хотя бы одна часть выражения истинна. Оператор НЕ означает, что выражение истинно, когда входящее в него подвыражение ложно. Для примера составим более сложный алгоритм изготовления бутербродов, основываясь на степени голода людей.

ввести число человек и занести это значение в N;

```
для P делать N раз
{
  если (человек № P голоден), то
  {
    отрезать кусок хлеба;
    отрезать кусок колбасы;
    положить кусок колбасы на кусок хлеба;
    отдать получившуюся конструкцию человеку № P;
  }
};
```

Управляющая модель

Игровой скрипт — своего рода управляющая модель, виртуальный режиссер событий, происходящих в игре. Благодаря гибкости большинства скриптовых языков сценарии получаются сложными и интересными. Разработчик может предусмотреть действия игрока и прописать соответствующую "реакцию системы", если выразиться научным языком. Не забывайте, что скрипт — это как бы продолжение основного программного кода игры, который заключен в ее exe-файле. Это значит, что структура скрипта соответствует структуре самой игры. Обычно разработчик стремится создать удобную и понятную систему классов и объектов, основывающихся на том, что происходит в игре. Манипулируя ими в скрипте, мы манипулируем отождествленными с ними явлениями в самой игре. В этом и состоит концепция скриптового управления. Вообще, сам метод скриптового программирования очень подходит под определение "виртуальной машины". Кстати, этот термин появился еще до возникновения современных компьютеров. Виртуальная машина — некая математическая модель, среда, которая исполняет написанную для нее программу, хотя сама, в сущности, является программой.

Однако для того, чтобы понять родной скриптовый язык игры, надо его распознать и сравнить с тремя китами.

C++

Многие спросят, почему я написал именно C++, а не просто Си — ведь именно он являет-



ся родоначальником. Дело в том, что в стандартном Си не было объектно-ориентированного программирования, а без него современные скриптовые языки и гроша ломаного не стоят. Очень многие скриптовые языки являются собой те или иные вариации C++. Вот его синтаксис.

1. Почти каждая строка оканчивается на ";". Блок выделяется фигурными скобками.

2. Присвоение переменной значения — классическая конструкция "A=B".

3. Условие: "if (a>b) {команды}". Обратите внимание: строгое равенство обозначается не одинарным знаком "=", как мы все привыкли, а двойным (без пробела, как здесь в журнале, где пробел поставлен для того, чтобы было понятно, что знака два, а не один). То есть команда строгого сравнения выглядит так: "if (a==b) {команды}".

4. Простой цикл: "for (int x=1; x<5; x++)". Обратите внимание на этот пункт. Циклы здесь оформлены нетривиальным способом. После слова for в скобках пишется условие, составленное из трех частей, разделенных символом ";". Первая часть — инициализация переменной (объявление и присвоение исходного значения). Слово int перед названием переменной указывает на то, что переменная упоминается в тексте скрипта впервые и имеет тип "целое число". Вторая часть — условие, при невыполнении которого цикл кончается. Третья часть исполняется каждый шаг цикла и содержит команду приращения переменной x на единицу. Кстати, именно из-за удобной конструкции приращения переменной на единицу, "переменная++", язык прозвали C++.

5. Процедуры и функции оформляются таким образом:

```
<тип возвращаемого значения> <имя функции>(<ее параметры>) {<текст функции>;}
```

6. Вызов процедур или функций осуществляется так: "<имя процедуры>(<параметры через запятую>);".

Pascal

Язык Паскаль тоже необычайно популярен в качестве скриптового. В первую очередь из-за своей простоты и доступности начинающим творцам. Ведь Паскаль значительно проще C++, хотя многие это утверждение не преминут оспорить. А вот и его синтаксис.

1. Как и в C++, почти каждая строка окан-

чивается на ";". И на этом сходство Паскаля с C++ заканчивается. Дальше одни различия. Одно из самых главных — командный блок. Он оформляется двумя командными словами. В начале блока стоит слово begin, причем после него точка с запятой не ставится. В конце блока стоит слово end с ";" на конце.

2. Присвоение значения переменной осуществляется символами ":", например "A:=B".

3. Условие выглядит так: "if (a>b) then begin <команды>; end;".

4. Конструкция цикла в Паскале выглядит намного более естественно для человека, чем в C++: "for x:=1 to 5 do begin <команды>; end;".

5. Процедуры и функции оформляются таким образом:

```
function <имя процедуры>(<ее параметры>):<тип возвращаемого значения>;
begin
  <текст функции>
end;
```

6. Вызов процедур и функций осуществляется точно так же, как и в C++.

Visual Basic

Visual Basic — очень неоднозначный язык. С одной стороны, его ругают все кому не лень за примитивизм, за медленную работу (в исполнении Microsoft), за ограниченные возможности. Как бы то ни было, Visual Basic до сих пор остается актуальным, особенно в скриптовых системах. На моей памяти нет ни одного скриптового языка, полностью основанного на Visual Basic. Зато есть очень много гибридов, языков, основанных на C++ или Pascal, но со значимыми элементами VB. Поэтому знакомство с его синтаксисом будет полезным для понимания таких гибридных скриптов.

1. В отличие от многих других языков программирования в VB нет разделителей между строками. Разделителем служит невидимый маркер возврата каретки, то есть каждая новая команда обязательно пишется через enter с новой строки. Стандартизованных блоков в VB тоже нет.

2. Присвоение значения переменной осуществляется просто и без заморочек: "A=B".

3. Конструкция условия выглядит так:
IF A=B THEN
 <команды>
ENDIF

4. Циклы очень похожи на паскалевские во всем, кроме окончания:
for l=1 to 10
<команды>
next l

5. Процедуры и функции очень нетипичны, а их объявления во многом двусмысленны. Они никогда не используются в скриптовых языках, а заменяются на паскалевские или из C++. Не надо вам забивать голову этими конструкциями: все равно нигде не пригодятся.

6. А вот вызов процедур в VB очень нетипичен, но распространен в скриптах. Сначала пишется командное слово, потом пробел, а дальше параметры через запятую. Никаких скобок. Например: "power 5,7"

Практикум начинающих кодеров

Любая теория без практики — бесполезная трата времени. Так почему бы не попрактиковаться? Благо объектов для тренировочных попыток кругом полно — например, недавние "Гномы". Скрипты у них — загляденье. Они контролируют практически всю работу игры. И хранятся они в открытых форматах. Возьмем кусочек кода и попытаемся его разоблачить.

Вот выдержка из скрипта `zwerg.tcl`, отвечающего за обработку жизнедеятельности гномов в игре:

```
obj_init {
  set info_string ""
  set logon 0
  set state_log 0
  set state_shell 0
  set event_log 0
  set workannounce_log 0
  set was_baby 0
  set is_campaign 0
  set is_tutorial 0
  set is_human 1
  set is_counterwiggler 0
  set myref [get_ref this]
  set gnome_initialized 0
  set gnome_gender "unset"
  set birthtime [expr {[gettime]-1200}]
  set_attrib this GnomeAge $birthtime
  set at_Hi 1.0
  set at_Nu 1.0
  set at_Al 1.0
  set at_Mo 1.0
  set seq_idle_anims [list]
  lappend seq_idle_anims {10}
  {stand_anim_a}
  lappend seq_idle_anims {10}
  {stand_anim_b}
  lappend seq_idle_anims {10}
  {stand_anim_c}
  lappend seq_idle_anims {1 {spaeihen}}
  lappend seq_idle_anims {1 {zeigen_rechts}}
  lappend seq_idle_anims {1 {strippe_ziehen}}
  call data/scripts/misc/seq_idle.tcl
  auto_choose_workingtime this
  set_weapon_class this 0
  set_shield_class this 0
  set_texturevariation this [hf2i [random 4]] 0
  set_attrib this carrycap 1
  set_attrib this hitpoints 1
  state_reset this
  state_trigger this idle
  state_enable this
  timer_event this evt_timer0-repeat 1 -interval
  1 -userid 1 -atime 3
  timer_event this evt_zwerg_attribupdate -
```

```
repeat -1 -interval 1 -userid 2
  timer_event this evt_zwerg_workannounce -
  repeat -1 -interval 1 -userid 3
  timer_event this evt_talkissue_update-repeat
  -1 -interval 5 -userid 4 -atime [expr {[get-
  time]+2}]
  timer_event this evt_sparewish_update -
  repeat -1 -interval 10 -userid 5 -atime [expr
  {[gettime]+3}]
  }
  handle_event evt_timer0 {
    call_method this init
  }
  state trapped {
    if {$state_log} {log "[get_objname this] pass-
    ing state code TRAPPED"}
    if {$Strap_mode==0} {
      gnome_failed_work this
      tasklist_clear this
      hide_tools
      kill_all_ghosts
      set trap_mode 1
      if {$Strap_type=="petrify"} {
        set_anim this medusa_dead 0 1
        state_disable this
        action this wait 0.6 {state_enable this}
      } else {
        state_disable this
        if {[get_attrib this atr_Hitpoints]>=0.01} {
          set_anim this trappedtostand 0 1
          action this wait 0.6 {state_enable this}
        } else {
          set_anim this gettrapped 0 1
          action this wait 1
        }
      }
      return
    }
    state_leave trapped {
      set_physics this 0
      set trap_mode 0
    }
  }
}
```

Естественно, я привел текст скрипта с ОЧЕНЬ большими сокращениями, оставив только самые интересные части.

Итак, приступаем к расшифровке. Сначала окидываем весь скрипт орлиным взором. Сразу замечаем строки вида "set state_log 0". Такая запись очень похожа на VB, где параметры всех процедур, методов и функций пишутся без скобок, а пробелы имеют большое значение. На принадлежность скрипта к VB указывает также отсутствие разделителя между строками. Очевидно, каждая новая команда пишется с новой строки, и это критично. Видим явные признаки Visual Basic. Следует ли язык скрипта безоговорочно отнести к VB? Пока нет, посмотрим, что дальше.

А вот дальше начинаются вещи, для VB не характерные. Во-первых, весь скрипт строго разделен на смысловые блоки, заключенные во взвешенные фигурные скобки (то есть число открывающих скобок равно числу закрывающих). Во-вторых, структура условий ну никак не соответствует спецификации VB. Обе особенности — явные признаки C++. Внимательно осматриваем весь скрипт еще раз и убеждаемся, что кроме конструкций VB и C++ в тексте больше ничего не заметно. Хотя нет. Есть несколько очень мелких деталей, взятых из других языков. Настолько мелких, что считаться с ними не будем. Например, во всех условиях обращение к переменным осуществляется через значок "\$". С одной стороны, это напоминает Perl, а с другой — классические

указатели. Но и то, и другое — сложные материи для новичка, поэтому просто будем считать, что этого значка там нет.

Мы разложили структуру скриптового языка по полочкам и пришли к выводу, что имеем дело с гремучей смесью VB и C++ в равных пропорциях. Так как основные языковые конструкции мы уже знаем, то можем легко понять скрипт и изменить его. Советую личностям, не обремененным хотя бы элементарным знанием английского языка, запастись словариком. Чаще всего по названиям процедур, функций, свойств и иже с ними легко определить, что они означают. А посему приступаем к анализу текста скрипта.

Первые несколько строчек начинаются с процедуры `set`, которая, как это видно из параметров, устанавливает значение глобальных свойств. Сначала обнуляются некоторые системные переменные (`info_string`, `logon` и т. д.). Потом устанавливаются начальные параметры гнома (`at_Hi`, `at_Nu`, `at_Al`, `at_Mo`). Далее следует подозрительная строчка "set seq_idle_anims [list]". Это больше всего похоже на объявление массива или списка анимаций. Наше предположение подтверждается следующими строчками, где список заполняется конкретными анимациями. Далее следует строчка "call data/scripts/misc/seq_idle.tcl". Это вызов какого-то внешнего скрипта из текста основного скрипта. Да, скриптовая система в "Гномах" развесиста, если даже такое может.

Следующая знаменательная строчка выглядит так: "timer_event this evt_timer0-repeat 1 -interval 1 -userid 1 -atime 3". Что бы это могло быть? Совершенно верно — это таймер. Причем не просто таймер, а таймер с ассоциированным обработчиком событий. Что значат эти непонятные слова? А то, что этой командой устанавливается специальный объект, отвечающий за тайминг. Каждые N секунд (ну или внутриигровых тактов) запускается какая-то процедура-обработчик. В ней могут быть любые команды, которые должны сработать в строго определенное время. Это и есть события. Причем события могут быть не только временными. Например, выделил игрок гриб — это тоже событие. И на него тоже можно назначить какую-нибудь процедуру-обработчик командой наподобие этой.

Если есть команда запуска таймера, где-нибудь неподалеку должна быть и процедура обработки. Ага, вот она: "handle_event evt_timer0 {call_method this init}". То есть при каждом срабатывании таймера выполняется эта команда.

А далее идут другие обработчики событий. Первое — "state trapped" выполняется, очевидно, когда гнома что-то задерживает. Следующий обработчик срабатывает, когда гном, наоборот, освобождается: "state_leave trapped". В теле обеих процедур-обработчиков выполняются соответствующие моменту действия. Если гном задержан, ставится соответствующий флаг, потом выясняется причина и генерируется адекватная реакция. Когда задержка ликвидирована, флаг сбрасывается.



Как видите, игровые скрипты — это очень просто. А от скрипта до языка программирования столько же, сколько от модификации чего-то чужого к собственному свободному творчеству. Дерзайте! ■

Тотука

Выходит

в октябре

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Зенки в сторону

Новость из разряда ультраэкзотичных. Компания "Хаммахер Хлеммер" (Hammacher Chlemmer, www.hammacher.com) с недавних пор предлагает



всем желающим приобрести в своем онлайн-магазине настоящий панорамный монитор с углом обзора в 180 градусов. Изображенная на фото тарелка обладает разрешением порядка двух миллионов пикселей, способна передавать цвет с разрядностью до 24 бит (16 миллионов цветов) и подключается к стандартному VGA порту. В техническом плане это проектор с активной жидкокристаллической матрицей и регулируемым фокусным расстоянием. Сделана конструкция из фиброгласа и какого-то высокопрочного алюминиевого сплава.

Самой главной экзотической характеристикой между тем является цена, которая составляет 20,594.95 американских долларов. Если вам эта сумма показалась немного завышенной, то не огорчайтесь, ибо услужливая "Хаммахер Хлеммер" имеет вам предложить бюджетный вариант с разрешением 800x600 пикселей по демпинговой цене в \$15,594.95.

Кстати, по непроверенным данным, один из таких экранчиков в данный момент на всех парах торопится в Москву, дабы занять там некую почетную вакансию в одном известном игровом клубе. В каком конкретно, не скажу, ибо реклама.

Не Виндоуз единым

Периферийная новость. Компания Microsoft анонсировала новую осенне-зимнюю коллекцию периферийных устройств. Модельный ряд включает в себя три мышки, две клавиши и два сборных комплекта клавиатуры+мышь. На представленных фото вы можете рассмотреть подробнее грядущие хиты продаж.



Optical Mouse Blue — относительно скромная и бесспорно обаятельная оптическая мышка. Вероятно, предназначена для USB интерфейса. Стоит немного — всего \$34.95.



Notebook Optical Mouse — отличается от предыдущей размером и внешним видом. Более компактная модель для владельцев ноутбуков. Оптическая и опять же USB. Цена та же — \$34.95.

MultiMedia Keyboard — небесной красоты и небесных же оттенков клавиша. Как это сейчас модно, утыкана множеством дополнительных клавиш для мультимедиа функций, браузера, быстрого вызова некоторых приложений и т.д. В новой линейке клавиатур Microsoft впервые применила нетрадиционный дизайн клавишной системы. Стандартный шестикнопочный набор Insert-Home-PgUp-Delete-End-PgDn изменил форму и стал пятикнопочным. При этом кнопка Delete выросла до размеров Shift и приобрела вертикальную ориентацию, а кнопка Insert исчезла вообще. Веро-



ятно, создатели посчитали, что вполне достаточно одного Insert в расширенном наборе и что клавишей Delete продвинутые пользователи пользуются не в пример чаще. Стоит MultiMedia Keyboard ровно \$34.95.

Wireless Optical Mouse Blue. Беспроводная и при этом еще и оптическая мышка. Не уверен, но по конструкции можно предположить, что для передачи сигнала используется инфракрасный канал. Цена — \$44.95.



Wireless Optical Desktop Pro — не знаю, почему, но в корпорации

Microsoft все "кривые" клавиатуры принято считать профессиональными. Вероятно, дело в том, что печатать на таком чуде могут только упертые до профессионализма товарищи. Тем не менее встречайте — беспроводный набор, состоящий из "профессиональной" клавиатуры и оптической мышки. Дополнительный набор клавиш, здоровая дура Delete и стильный серый дизайн всего за \$104.95.



Natural MultiMedia Keyboard. Клавиатура точно такая же, как и в наборе Wireless Optical Desktop Pro. С той лишь разницей, что использует USB (то есть клавиша проводная) и задизайнена в менее строгом

колоре. Просит за себя \$54.95.

Wireless Optical Desktop. "Прямой" вариант комплекта Wireless Optical Desktop Pro. На радость людям традиционной ориентации, укомплектован обычным "не угловым" набором. В остальном полная аналогия с версией Pro — оптическая мышь, отсутствие проводов и офисный серо-серебристый дизайн. Плата за владение — \$84.95.



В общем и целом, все устройства выглядят очень привлекательно. Есть шанс, что вскорости некоторые отдельные представители придут серыми поставками в Москву.

Список Шиндлера

Краткая микропроцессорная новость. Некоторое время назад компания AMD анонсировала переход на новую системную шину 333 МГц. Из неофициальных источников просочилась информация о будущих процессорах, которые будут работать на новой шине.

Первая категория — ЦПУ, которые наверняка будут поддерживать 333 МГц. Это:

- AthlonXP 2900+/2333MHz
- AthlonXP 2700+/2166MHz
- AthlonXP 2500+/2000MHz
- AthlonXP 2300+/1833MHz

Вторая категория — ЦПУ, которые вероятно будут поддерживать новую шину. Это:

- AthlonXP 2000+/1666MHz
- AthlonXP 2100+/1733MHz
- AthlonXP 2200+/1800MHz
- AthlonXP 2400+/2000MHz
- AthlonXP 2600+/2133MHz
- AthlonXP 2800+/2266MHz

Супердракон на пальме

Палмовая новость. Компания Sony анонсировала очередное пополнение семейства своих КПК Sony Clie. Модель имеет маркировку PEG-T675C, и фактически это один из первых представителей нового шустрого поколения палмовых. В частности,

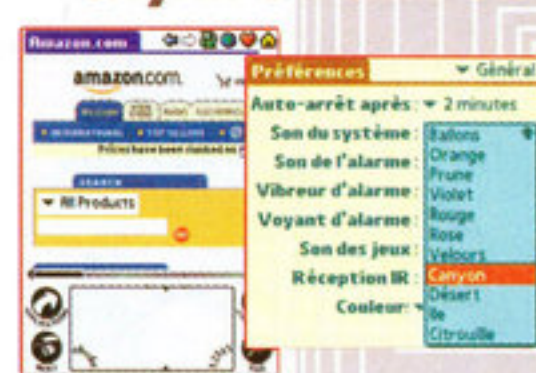


главной инновацией является процессор Dragonball Super VZ с рекордной для своего семейства частотой 66 МГц. Среди прочих характеристик — цветной ЖК экран с нестандартным разрешением 320x320 точек и возможностью отображения 65535 цветов. Объем памяти — 16 Мб, в качестве расширения используются карточки Memory Stick. Работает это все хозяйство с Palm OS 4.1 и стоит 499 евро.

Слухи о Palm OS 5

Еще одна палмовая новость. Опираясь на разную степень достоверности слухи, курсирующие по Сети, можно сделать

несколько интересных выводов. Буквально через месяц или меньше компания Palm разродится анонсами двух новых концептуально новых моделей КПК. Первая модель под кодовым названием Tungsten будет основана на новой мультитабличной (как мы надеемся) и мультимедийной операционке Palm OS 5. Список предполагаемых характеристик на сегодняшний день включает в себя расширенную поддержку аудио — то есть микрофон, динамик и выход на наушники. Далее следует новое разрешение экрана 320x320 точек и встроенная поддержка Bluetooth. В качестве расширения, скорее всего, будут задействованы карточки стандартов MMC/SD.



Вторая модель, как это ни печально, будет реализована на Palm OS 4.1, и на данный момент ее кодовое имя выговаривается как Zire. Главное в новинке — это цена, которая обещает быть менее 100 долларов. Такой стоимости удастся добиться, сократив объем памяти до 2 Мб, удалив как вид крэда (зарядка и синхронизация с ПК будет осуществляться посредством комплектных кабелей) и "выплавив" корпус из недорогого пластика.

Как много нам колонок чудных готовит Creative...

Акустическая новость. Компания Creative анонсировала целый ряд новых акустических систем, нацеленных на разные сегменты рынка.



• Creative Inspire 2.1 2400. Бюджетные по самое не балуйся колонки, состоящие из деревянного кубического сабвуфера мощностью 12 Вт (RMS) и двух сателлитов по 4,5 Вт (RMS) на каждую. Анонсированное отношение сигнал/шум составляет 75 Дб. Система хорошо экранирована, обладает строгим стильным дизайном (который вы можете оценить на фото), сочными густыми басами и при этом стоит всего \$36.



• Creative Inspire 2.1 Slim 2700. Оригинальное 2.1 решение, состоящее из мощного 19 Вт (RMS) сабвуфера и двух плоских сателлитов по 8 Вт. Диапазон воспроизводимых частот составляет 30 Гц — 20 кГц. Сателлиты снабжены съемными штативами и могут быть установлены на столе или подвешены на стену. По мнению маркетинговых специалистов компании, такой дизайн оптимально сочетается с плоскими ЖК мониторами и ноутбуками. Рекомендованная стоимость Slim 2700 составляет 78 американских долларов без НДС.



• Creative Inspire 2.1 Digital 2800. Наверное, самое продвинутое и совершенное решение формата 2.1 от компании Creative. Система укомплектована цифровым входом 24 бит 96 кГц, что позволяет обеспечить отличное качество звука при использовании с соответствующими звуковыми платами. Кроме этого, имеется два аналоговых линейных входа для подключения ПК или каких-нибудь других внешних аудиоустройств (вроде MP3/CD плееров). Мощность сабвуфера 22 Вт, колонок-спутников по 8 Вт, диапазон воспроизводимых частот 35 Гц — 20 кГц. В комплекте имеется эргономичный проводной пульт управления. Стоимость порядка \$103 (без НДС)



• Creative Inspire 4.1 4400. Качественное и весьма недорогое решение для геймеров, не имеющих денег на 5.1 и согласных на 4.1. Мощность 17 Вт на сабвуфер и по 6 Вт на каждый из четырех сателлитов.



• Creative Inspire 5.1 5100. Недорогое эффективное решение проблемы 5.1.

Всего за \$96 вы приобретаете смачный сабвуфер мощностью 12 Вт и пять сателлитов по 6 Вт. Отношение сигнал/шум составляет 84 Дб, диапазон воспроизводимых частот 44 Гц — 20 кГц. Компактная конструкция и стильный дизайн.

Эль Магнifico DDR

Новость для оверклокеров. Молодая и малоизвестная компания OCZ Technology Group объявила о выпуске модулей памяти по собственной "ноу-хау" технологии EL-DDR SDRAM. Идея изобретателей состоит в увеличении скорости работы памяти посредством уменьшения внутренних задержек.

Аббревиатура EL расшифровывается как "Enhanced Latency", что можно примерно перевести как "усовершенствованная задержка".

Технологически EL DDR не содержит в себе ничего нового — просто за счет использования специальной упаковки, более тщательного отбора чипов и дополнительных средств охлаждения готовый продукт имеет изначально больший потенциал для изменения номинальных значений latency (оно же "время отклика"). На данный момент объявлено о выходе в продажу модулей CAS 2 CMD 1T DDR SDRAM с тактовой частотой 400 МГц в вариантах 16x8 чипов и 32x8 чипов на плату. Заявлено о полной совместимости с популярными DDR чипсетами. Цена пока не известна.

Давайте писать дружно

Новость про DVD. Компания Sony решила разрешить конфликт перезаписываемых DVD стандартов, для чего выпустила компромиссный мега-комбайн, способный записывать диски формата как DVD-RW/R, так и DVD+RW/R. Напомню, что этот спор об удобстве и применимости "DVD плюс" и "DVD минус" длится уже довольно давно. На стороне первого — универсальность и совместимость с бытовыми проигрывателями, на стороне второго — дешевые и простые в производстве носители.

Привод будет выпускаться в двух вариантах — внутреннем с интерфейсом EIDE (модель DRU-500A) и внешнем USB 2.0/IEEE 1394 (модель DRX-500UL). В качестве дополнительной приятности устройство способно записывать стандартные диски формата CD-RW и CD-R. Заявленные скоростные характеристики следующие:

запись DVD-RW — 2x	запись CD-R — 24x
запись DVD-R — 4x	запись CD-RW — 10x
запись DVD+RW — 2,4x	чтение DVD — 8x
запись DVD+R — 2,4x	чтение CD — 32x

Остальные ТТХ достаточно стандартны: буфер емкостью 8 Мб; режимы записи CD — disc at once,

track at once, session at once; режимы записи DVD — Random Access Write (DVD+RW/DVD-RW), Sequential Write (DVD+R/+RW, DVD-R/-RW).

Предположительно DRU-500A появится в продаже уже в этом месяце по цене порядка \$350. Внешняя модель DRX-500UL поступит в розницу немного позднее (вероятно, в декабре) и обойдется вам в 430 зеленых долларов.

Фальшивый FDD

По проверенным данным, до Москвы таки добралась партия поддельных 3,5" FDD дисководов от "псевдо-TEAC". Какие-то нечистые на руку товарищи (кто сказал "грязные азиаты"?), решили подзаработать посредством популярных и потому массово покупаемых флоповодов, вследствие чего европейский, а теперь и наш рынки оказались заваленными некачественной продукцией.

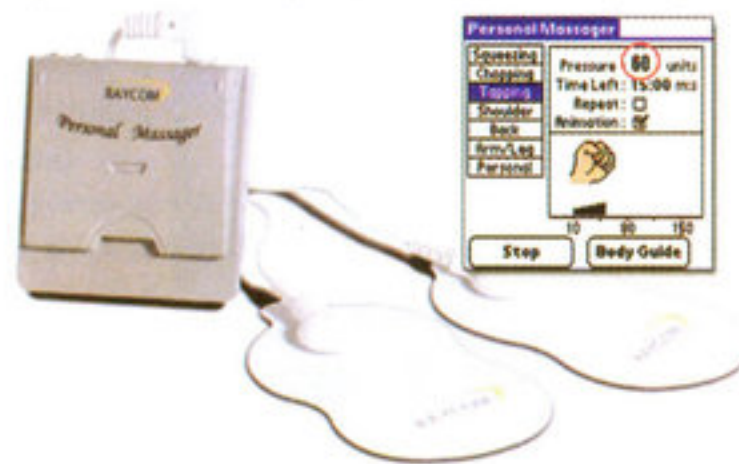
Как известно, единственное средство борьбы с фальшивофлопистами — это осведомленность. Существует ряд четких признаков, отличающих подделку от эталона:

- родной TEAC не гордый и поэтому не имеет логотипа на передней панели;
- по иронии судьбы на фальшивку приклеен знак качества, который отсутствует на родной модели;
- в оригинале сервомоторчик должен быть заключен в корпус;
- цвет дисководов должен быть бежевый, а не серый.

Опираясь на эти тезисы, вы легко избежите обмана и приобретете настоящий FDD TEAC. Рапортуйте почтой о найденных фальшивках.

Карманный массажер

Оздоровительная новость. Компания Raynet выпускает один из самых необычных и оригинальных модулей серии Springboard. Устройство называется Raycom Personal Massager, и предназначено оно для расширения возможностей карманных компьютеров Handspring Visor. Суть модуля — электромассаж по системе EMS (electronic muscle stimulation). Вы прикрепляете к телу два комплектных гелевых контакта, вставляете модуль в КПК, после чего настраиваете интенсивность и тип массажа с помощью комплектного софта. По сообщениям на форуме, Raycom Personal Massager может представлять опасность для детей, беременных женщин и сердечников, пользующихся кардиостимуляторами.



Виниловые болванки

Ностальгическая новость. Компания Verbatim выпустила серию стильных CD-R болванок, внешне напоминающих старые виниловые пластинки. Называется это концептуальное чудо Digital Vinyl CD-R, и продаваться оно будет по 1,5 бакса за штуку. Маркетинговый отдел компании считает, что пройти мимо таких дисков просто невозможно, и что привлеченные новизной покупатели гарантированно сметут виниловые диски с прилавков. Подобный шанс у российских потребителей появится уже в ноябре. ■



ИСТОРИЯ МИКРОПРОЦЕССОРА

Часть 2: Анатомия "сердца" компьютера

Любой исторический экскурс по сути своей является демонстрацией какого-нибудь эволюционного процесса. Глубокое понимание эволюционного процесса в свою очередь предполагает наличие неких специализированных знаний. К примеру, редкий Дроздов долетит до середины "Прогулок с динозаврами", не имея за плечами звание доктора биологических наук. То же и с компьютерами. Без приблизительного понимания основных составляющих микропроцессора его эволюция кажется процессом скучным, неинтересным и абсолютно не впечатляющим. Набором сложновывариваемых терминов и сухих цифр. В то время как для человека подкованного и понимающего процессор, так сказать, "изнутри", исторический экскурс трансформируется в красочную панораму эпохальных событий и революционных инноваций. Собственно, об этом данная статья.

Кремний для фортепьяно с оркестром

Процессор — это микросхема. Если хотите, "универсальный комбайн для чисел" — словосочетание, неплохо определяющее набор его функций. Он перемалывает тонны информации, которые ему доставляют по специальным каналам (шинам) другие компоненты компьютера. Процессор работает с целыми числами и с числами с плавающей запятой, осуществляет матричные и конвейерные операции (это когда одно и то же действие применяется сразу для большого массива данных), сравнение, управление памятью, обработку машинных команд и многое другое. Другими словами, на центральный процессор возложены миллионы важных и ответственных операций, о факте существования которых не знает большинство компьютерных пользователей.

Здесь необходим небольшой экскурс в радиоэлектронику. Самая главная деталь процессора — транзистор (от англ. *transfer* — переносить и *resistor* — сопротивление; подробнее о транзисторах мы писали в апрельском номере "Игромании"). В цифровой технике используются биполярные транзисторы, работающие

в качестве электронного ключа. Если есть сигнал на одной из ножек (называется база), то между двумя другими ножками (эмиттер и коллектор) идет ток. Если нет, то ток не идет. То есть всего имеется два состояния — состояние нуля и состояние единицы.

Благодаря гению Аде Августа Лавлейса с давних времен цифровая техника оперирует двоичной системой исчисления. На практике процессор работает не с двумя (ноли и единичка), а с тремя состояниями: высокий логический уровень



▲ Процессор AMD-K6-2, вид сверху.

высокий логический уровень (единица, сигнал порядка 3-5 В), низкий логический уровень (ноль, порядка 0,5-1 В) и высокоимпедансное состояние (Z-состояние, попросту отсутствие тока). Комбинациями нулей и единиц кодируются все поступающие в процессор и выходящие из него данные. Для микросхемы текст, числа, графика, музыка и базы данных — суть абстрактные понятия, ибо все эти термины в конечном итоге сходятся к набору нулей и единичек. С человеческой точки зрения это слишком сложно и непонятно, однако с компьютерной — в самый раз. Также, помимо двоичной системы, процессор умеет работать с двоично-десятичной. Это когда числа разбиваются на разряды в соответствии с правилами десятичной системы, а сами цифры числа записываются в двоичной форме.

Данные внутри процессора передаются не последовательно по одной циферке, а порциями, кратными степени двойки, по "параллельным" (отметим, что это значительное упрощение, так как в действительности все намного сложнее) проводникам. Число одновременно передаваемых бит определяет разрядность процессора. Например, большинство современных процессоров — 32-разрядные, а значит, по их каналам одновременно передаются 32 бита, или 4 байта или 2 "слова" (термин, обозначающий 2 байта). Однако это не аксиома — какие-то внутренние каналы для передачи данных могут иметь и другую разрядность, лучше подходящую их ролям. К примеру, во многих ЦПУ (центральное процессорное устройство) одни каналы, или шины, передают только данные, другие — только адреса, ну а третьи — команды.

Две архитектуры

Существует две основных архитектуры построения микропроцессоров — CISC и RISC. Отличия между ними принципиальны, и фактически по ним весь мир компьютерных технологий делится на два лагеря. Для справки: наши с вами x86 ЦПУ относятся к архитектуре CISC, а компания HP выпускает свою собственную серию ЦПУ, сделанных по архитектуре RISC.

Процессоры архитектуры CISC (Complex Instruction Set Computer) имеют очень большой набор команд (несколько сотен) и очень малое



▲ Конструкция печатной платы процессора Intel Covington, обратная сторона.

число регистров. К слову, регистры — это быстрые (быстрее, чем в кэше) ячейки памяти, которые играют огромную роль в непосредственном выполнении команд. Большинство команд могут оперировать только данными из регистров. Процессоры архитектуры CISC дороже и сложнее, чем RISC-процессоры, но программы для них короче, ведь сложные действия можно описать одной командой. Именно на этой архитектуре основываются современные процессоры. Многие считают, что это неправильное решение и всего лишь исторический казус. Ведь раньше оперативная память стоила очень дорого, дороже даже, чем сами процессоры. В те времена можно было позволить себе экономию памяти за счет усложнения принципов работы. Поэтому процессоры долгое время развивались по пути CISC. Сегодня некоторые игроки на компьютерной арене пытаются повернуть прогресс в другое русло. Они считают архитектуру RISC более выгодной. Процессоры Transmeta тому лучший пример.

Архитектура RISC (Reduced Instruction Set Computer) подразумевает малое количество команд, но очень большое количество регистров различного назначения. Взгляните на свой принтер, модем, жесткий диск, телевизор, стиральную машину (ровесники "Вятки" не в счет), микроволновую печь и даже тостер. Во всех этих полезных приборах с большой вероятностью имеются маленькие RISC-процессоры. На них основываются замечательные микросхемы — микроконтроллеры. В вашем системном

блоке таких микроконтроллеров наверняка больше десятка. Типичный микроконтроллер содержит, кроме процессора, собственную оперативную память, системную шину, какой-нибудь внешний интерфейс, таймеры и много чего еще. В одной недорогой микросхеме — целый компьютер, который быстро решает проблемы управления.

Высший разум или командный интерпретатор?

Любая программа представляет собой набор команд на языке низкого уровня (машинных инструкций) и данных, с которыми эти команды-инструкции работают. Процессор последовательно считывает команды (часто используется термин "коды") и выполняет их. Для упрощения работы программистов трудно запоминаемые коды вида 0AB78FC3 формализуются на специальный язык — ассемблер. Все команды этого языка имеют однозначные соответствия в машинных кодах и представляют собой англоязычные сокращения, обозначающие целевое назначение команды. К примеру, команда пересылки операнда MOV означает глагол "move", что значит "двигать", "переносить".

А вот так на ассемблере выглядит программа для сравнения двух беззнаковых чисел:

```
MOV AX, ЧислоX ; поместить в регистр AX некое число
MOV BX, ЧислоY ; поместить в регистр BX некое число
CMP AX, BX ; выполнить команду сравнения
JAE label1 ; если первый операнд (число в AX)
команды CMP больше или равен второму (число в
BX), то далее команды начинают исполняться со
строки с меткой label1
.... ; программный код, который выполняется при
условии ЧислоX<ЧислоY
....
label1:
.... ; и программный код, который выполняется при
условии ЧислоX<ЧислоY
....
```



▲ Общий вид процессора Xeon.

Тут же для справки хочу добавить, что ассемблер, по своей приближенной к железу природе, язык весьма "многословный". То есть даже самая по всем параметрам простенькая программка будет занимать у вас несколько сот строк исходного текста. Чтобы справиться с этой бедой, коллеги программисты с давних времен придумали абстрагироваться от ассемблера с помощью языков более высокого уровня — таких, например, как C и Pascal. Основная идея подобного рода языков — это попытка оторваться от чуждого и чрезмерно сложного ассемблера и машинных кодов путем создания языка, максимально приближенного к естественному человеческому. В идеале мечтой любого фантаста был бы вариант, при котором "программист" (в этом месте матерые кодеры плюются) мягким тенорком выдавал бы в микрофон команды вида "а сравни-ка мне, дружок, циферку раз с циферкой два, и ежели чего, то выполни мне такую-то процедуру". На данный момент в природе существуют определенного рода разработки, разумеется, без распознавания речи, однако реально позволяющие превратить некогда мистический процесс программирования в детский конструктор Лего. Всем известный Inprise Delphi тому неплохой пример. Также на память приходят серьезные Rational Rose, ERWin и им подобные, так называемые CASE-продукты. Вполне может статься, что в недалеком будущем, когда сложность процессоров и программ возрастет в очередной десяток раз, — процесс программирования на машинных кодах окончательно отойдет в разряд легенд, и какой-нибудь MS Visual Basic будет считаться языком самого что ни на есть низкого уровня.

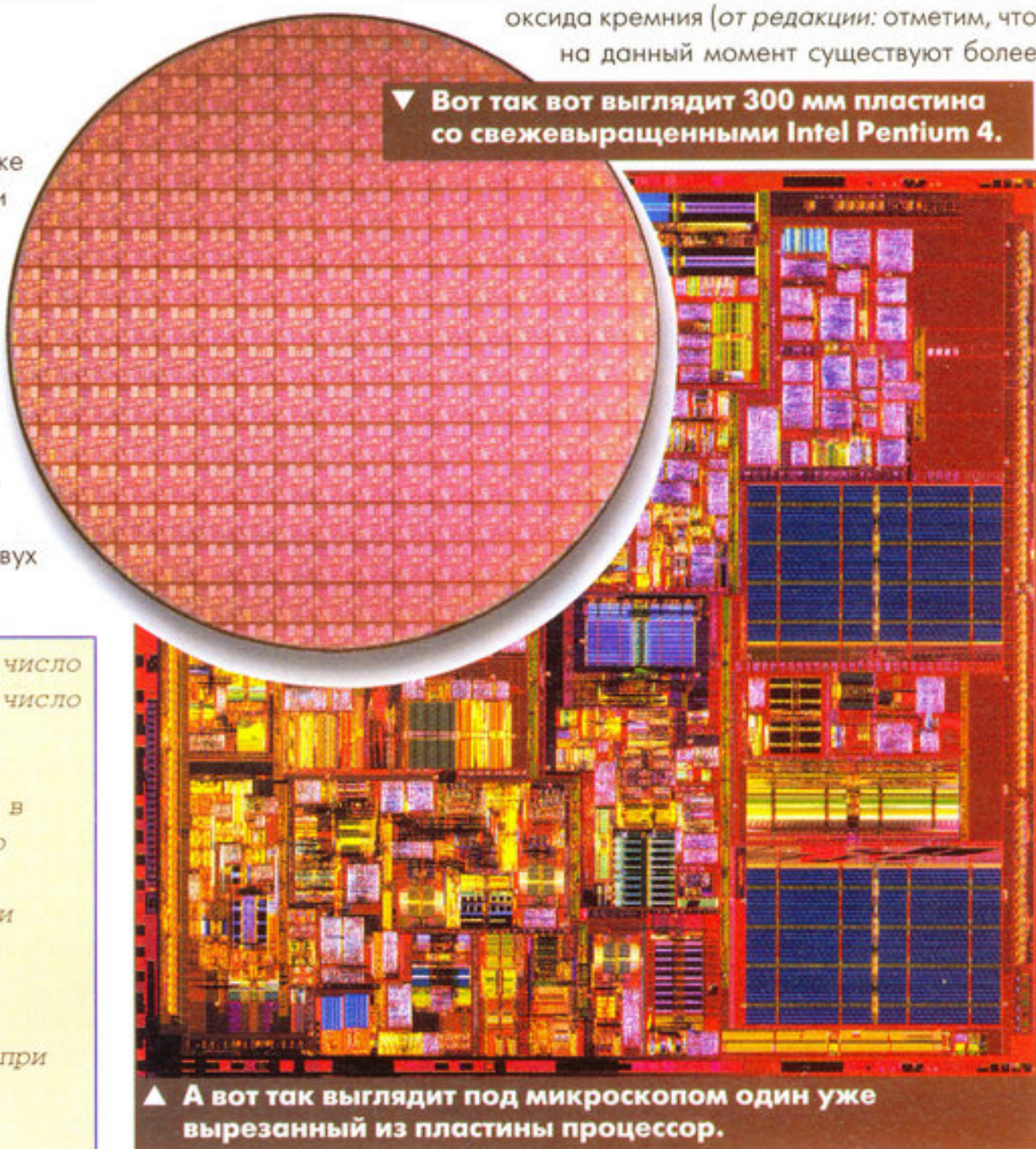
Тайны кремниевого кузнеца

Тот факт, что процессор размещается на кремниевой подложке, думаю, общеизвестен. Однако мало кто знает, что процессоры производят не штучным способом, а массово, когда на одной громадной пластине

формируют десятки или даже сотни отдельных кристаллов. Давайте совершим виртуальную экскурсию по всем этапам создания процессоров.

Сначала на кремниевой подложке под воздействием высокой температуры и кислорода формируется тонкий слой диоксида кремния (от редакции: отметим, что на данный момент существуют более

▼ Вот так вот выглядит 300 мм пластина со свежесрезанными Intel Pentium 4.



▲ А вот так выглядит под микроскопом один уже вырезанный из пластины процессор.

продвинутое технологии, не использующие диоксид кремния и некоторые другие этапы/элементы, перечисляемые далее). Это первый слой будущего слоеного пирога. После этого подложка покрывается фотослоем, который может становиться растворимым под действием ультрафиолетового излучения. В процессе, который получил название фотолитографии, ультрафиолетовое излучение по маске засвечивает ненужные участки схемы, и растворитель убирает все лишнее. Открывшийся в просветах диоксид кремния вытравливают химическим способом. Химические препараты удаляют и ненужный теперь фотослой. Оставшиеся участки диоксида кремния волшебным образом оказываются цепями процессора. В процессоре несколько электронных слоев, поэтому процесс повторяется несколько раз. Слои разделяются между собой дополнительной прослойкой диоксида кремния. Второй слой образуется с участием поликристаллического кремния по той же самой технологии, что и первый.

Следующая стадия производства процессоров называется ионной имплантацией. Ее суть состоит в том, что области, обработанные ультрафиолетом, бомбардируются ионами нужных примесей. Именно эти ионы обеспечивают электрическую проводимость цепей процессора. "Пирог" дополняется новыми слоями, созданными по схожей технологии. В современном процессоре около 20 слоев укладываются в сложную трехмерную схему. В местах, где необходимо соединить проводники двух различных слоев между собой, оставляются своеобразные "окна", которые заполняются проводящими веществами.

После этого процессоры прямо на коллективной пластине проходят тестирование, по итогам которого отсеиваются неработоспособные образцы, а оставшиеся группируются по оптимальным частотам. Процессоры вырезаются из пластины и попадают на стадию индивидуальной обработки. Они получают свой собственный корпус, повторно тестируются и докладывают руководителю цеха о своей полной боевой готовности. Последнее, к сожалению, пока не более чем шутка. ■

На этом пока все. Наша краткая экскурсия по азам устройства черного ящика подошла к концу, и, надеюсь, была для вас полезной. В следующей части мы попробуем еще глубже проникнуть в тайны работы центрального процессора, посмотрим на новейшие разработки русских ученых и заглянем в недалекое будущее. Не желаете узнать, какими будут процессоры двадцать первого века?



Последовательный мастер “Винчестер”

— Руки вверх!
Единогласно...

Тамара Клейман

Обзор интерфейса Serial ATA 150

Под колесами прогресса

Воистину, нет более активной отрасли, чем компьютеростроение. Новые решения и новые технологии появляются на щедром рыночном поле, как грибы после черномыльско-го дождика. Свежеанонсированные комплектующие успевают устареть морально и физически буквально за те самые полчаса, которые необходимы счастливому, только что отоваренному покупателю на поездку от компьютерного магазина до дома.



Шлейфы
старого
стандарта

Но нет воистину и более консервативной отрасли, чем компьютерная. Последнее время на рынке практически перестали появляться действительно новаторские решения — отрасль идет быстрыми, но поступательными шагами. Процессоры прокачивают частоты до высот Джомолунгмы, но в основе своей остаются 32-битными; видеокарты пожирают полигоны миллионами, но остаются в большинстве своем AGP 4x; мониторы растут в диагоналях, но в большинстве своем остаются аналоговыми.

Сегмент внутренних накопителей — не исключение. С момента появления UltraDMA/33 прошел уже не один год, а воз, как говорится, и ныне там. За минувший отрезок времени безоговорочно увеличилась плотность записи, “раскрутилась” скорость вращения, увеличился внутренний кэш, но вот старый добрый интерфейс, связывающий жесткий диск с остальными частями системы, фактически ничем не может похвастаться.

От производителей контроллеров накопителей как раньше, так и теперь требуется од-

но: сохранить обратную совместимость со старыми моделями. И совместимость эту они сохраняют любой ценой — наплевав на такие параметры, как удобство монтажа и экология корпуса. К примеру, на этапе появления UDMA/66 для увеличения скорости передачи вместо 40-жильного кабеля был введен новый, 80-жильный шлейф. Дополнительные 40 проводов появились, естественно, не от хорошей жизни — требовалось погасить дополнительные наводки, появляющиеся в жилах при увеличении частоты. Отсюда родились и ограничение на максимальную длину шлейфа — 45 сантиметров, и необходимость проверки CRC — информация должна быть целостной. Шлейфы толстели и матерели, перекрывая кислород другим частям системы. 80-жильные монстры своими грузными телами нарушали теплообмен в корпусе, столь ценный в наше время. Дабы побороть перегрев, в борьбу вступили производители кулеров — их творения весом в полкило гнали воздух сквозь хитросплетения проводов и шлейфов.

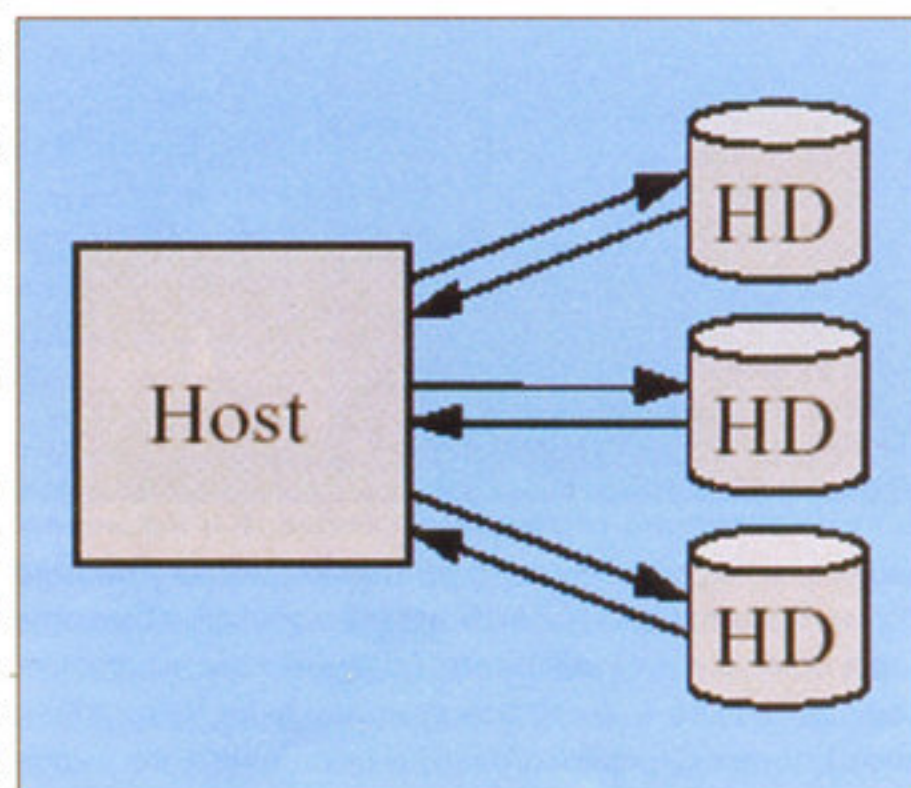
Не отличаются от предков ничем, кроме повышенной частоты работы, UltraDMA/100 и UltraDMA/133 со скоростью передачи данных в 133 Мбайт/с. Тоньше и гибче они не стали. Помимо вышеописанных проблем, не меньшим бичом для интерфейса DMA стал параллельный интерфейс передачи данных.

Такова специфика ПК, что к интерфейсу UltraDMA подключаются не только винчестеры, но и CD-ROM и CD-RW. Причем на четыре устройства предусмотрено два шлейфа. Накопители должны работать параллельно — то есть синхронно. В результате синхронизации работы быстрого винчестера и медленно-го привода компакт-дисков получается катастрофическое падение производительности. Хорошо, если на одном шлейфе висит винчестер, а на другом — привод компакт-дисков, но вот если нужно позарез поставить три винчестера — тут-то и начинается мировая скорбь.

Ветер перемен

Что-то нужно было менять. Дальнейшее развитие DMA невозможно по причинам слишком больших взаимных наводок в жилах кабеля, ограничивающих частоту сигнала. Для решения проблемы был создан консорциум Serial ATA 150, в который вошли: Intel, AMD, VIA, nVidia, IBM, Seagate, Maxtor, Dell, Sony и прочая-прочая-прочая... Объединенные усилия столь именитых компаний не могли не закончиться успехом — весной 2000 года свет увидел новый промышленный стандарт: Serial ATA 150.

Новорожденный оказался очень привлекательным ребенком, особенно учитывая отсутствие обязательных отчислений в казну изобретателей с каждого проданного устройства, как в свое время было с UltraDMA. Несмотря на то, что родился Serial ATA-150 немного раньше своего срока, в 2000 году рын-



ку подобное решение еще попросту не было нужно. Слишком медленными были устройства и слишком неактуальными — проблемы охлаждения и грамотного соединения устройств ПК. Но теперь, с наступлением жаркого 2002 года, рынок определенно созрел...

Кто на новенького?

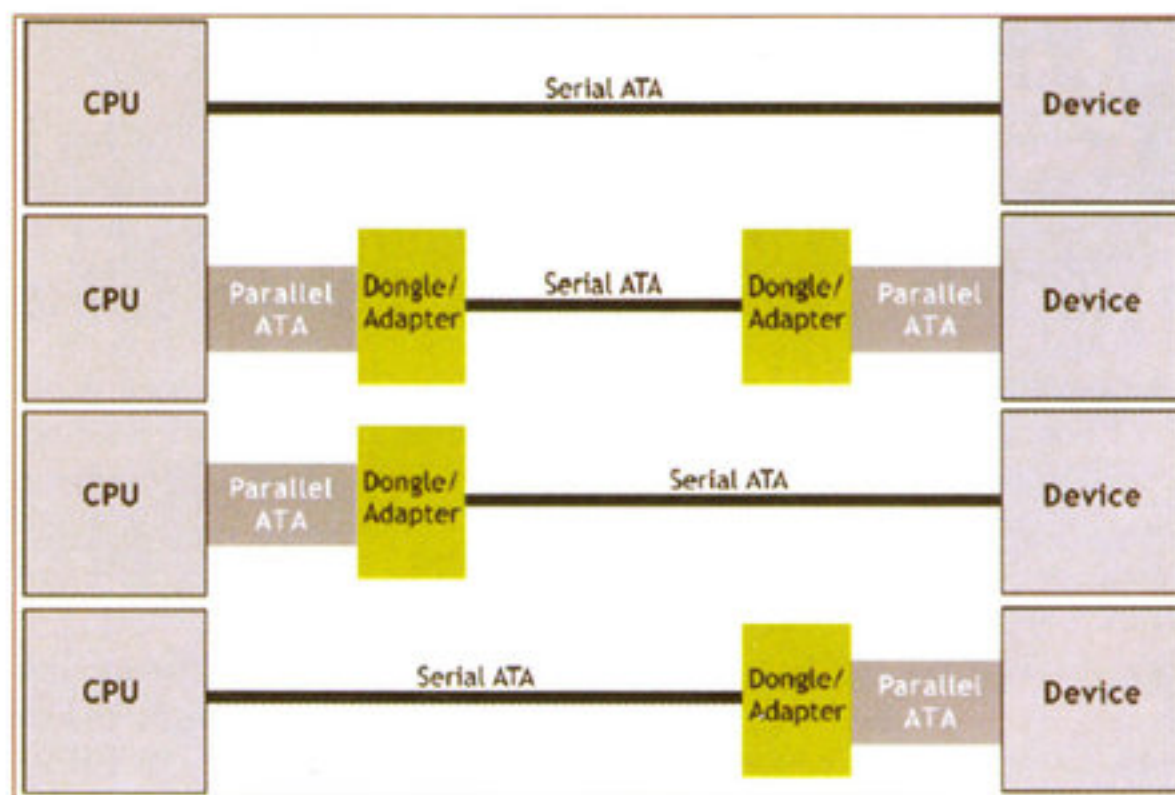
Итак, Serial ATA 150. Более емкого названия просто не придумаешь — нужно отдать должное таланту разработчиков. Цифра 150 означает, что новый интерфейс обеспечит скорость передачи данных до 150 Мбайт/с для всех подключенных устройств. Подобного канала должно хватить даже для ультрасов-

ременных жестких дисков на 15000 оборотов. Serial ATA, в отличие от параллельного UltraDMA, — последовательный интерфейс. Долой шлейфы с гроздьями устройств, даешь подключение по схеме "звезда".

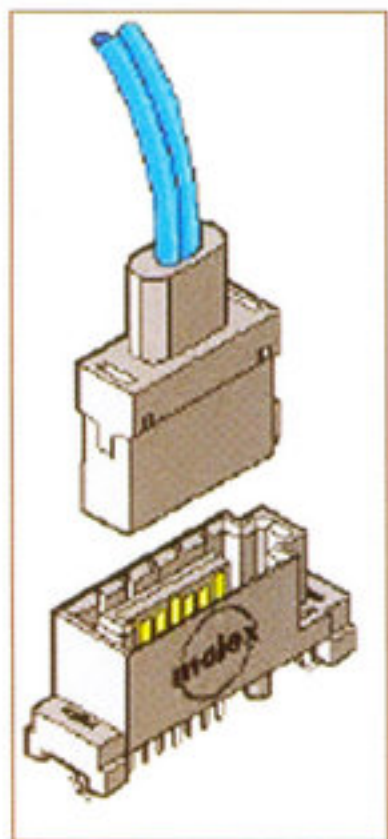
По этой схеме каждое устройство подключается отдельным проводом и работа других

тельный интерфейс позволил существенно уменьшить число жил в шлейфах Serial ATA 150. На смену прежним 80-ти пришла новая аккуратненькая связка из четырех информационных жил. Причем разъем одного типа применяется для всех накопителей, включая CD-ROM, ZIP и флоппи-дисководы.

Для подавления помех и сохранения целостности информации применяется новая, улучшенная технология проверки контрольных сумм (CRC). Вкупе с новой топологией это обеспечивает стопроцентную сохранность данных при передаче их даже на повышенных частотах. Хорошая помехозащищенность позволила увеличить максимальную длину шлейфа до 1 метра — теперь его хватит даже для высоких



накопителей на него никак не влияет — каждое устройство получает свои гарантированные 150 Мбайт в секунду, в отличие от UltraDMA, где общий канал делился между устройствами. Медленные устройства перестали мешать жить другим — все работают так, как им надо.



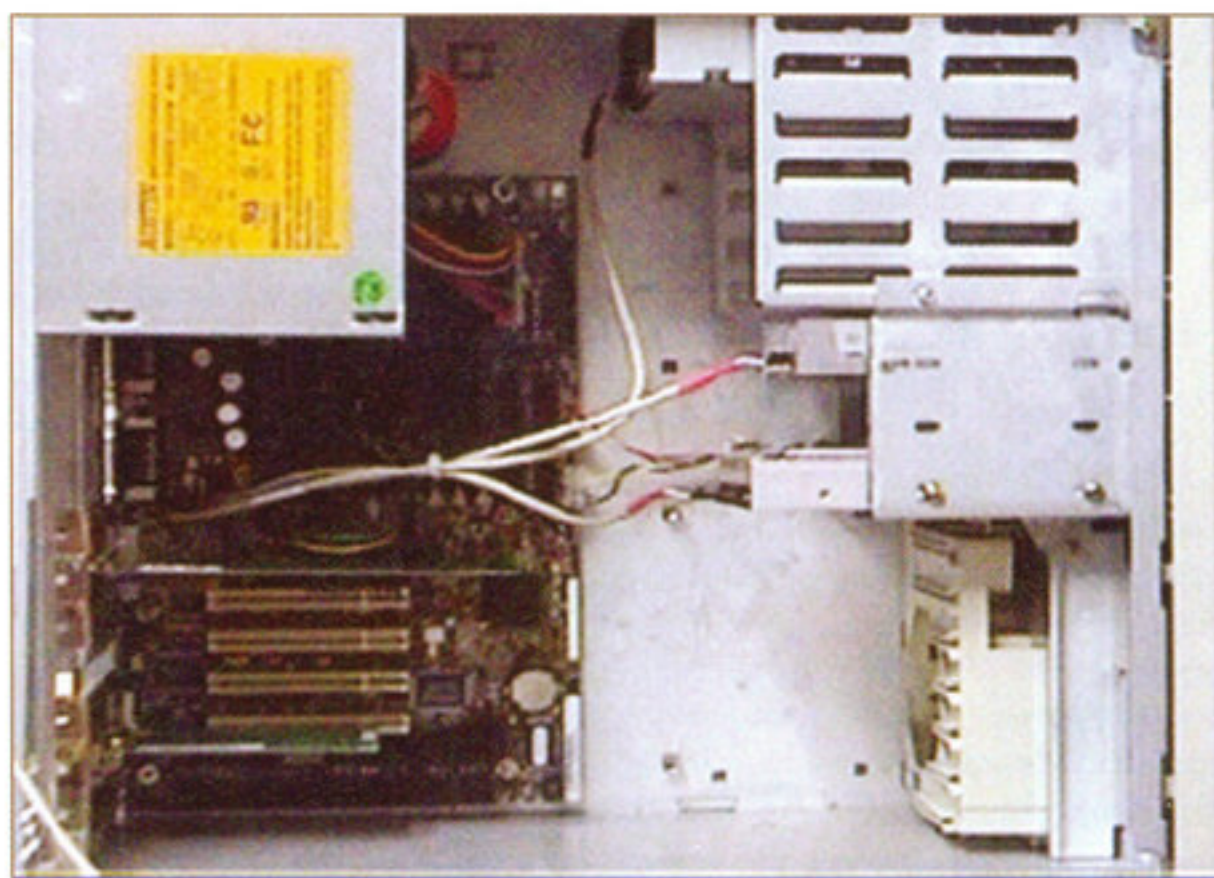
Можно провести аналогию между новым интерфейсом и сетью из нескольких компьютеров по топологии "звезда" — пакет данных проходит через шину к нужному адресату, не загружая остальные устройства. Такая технология позволяет отказаться от арбитража шины — освобождаются столь необходимые в наше время системные ресурсы. По-прежнему возможно создание дисковых RAID-массивов.

Новый стандарт, как это ни удивительно, сохранил обратную совместимость с UltraDMA/100/133 — им предусмотрено использование специальных адаптеров — *dongles*, либо установленных на материнской плате, либо интегрированных в сами устройства. *Dongles* являются фактически "переходниками" с нового стандарта на старый и обеспечивают постепенный апгрейд системы — купив материнскую плату с Serial ATA 150, можно временно использовать старый винчестер и заменить его лишь при накоплении определенной суммы наличных. Кроме того, винчестеры Serial ATA-150 также можно будет использовать в старых системах с помощью опять же специальных переходников. Разумеется, в этом случае никаких преимуществ Serial ATA вы не заметите.

Хочешь похудеть — спроси меня, как

Разработав ATA 150, производители убили сразу целое стадо зайцев. Помимо увеличившейся производительности, последова-

корпусов *big tower*, в которых шлейфов предыдущего стандарта порою не хватало для подключения устройств из верхних внешних отсеков.



На будущее предусмотрено повышение скорости передачи данных; в проекте два грядущих стандарта — Serial ATA II и Serial ATA III со скоростью передачи данных соответственно в 300 Мбайт/с и 600 Мбайт/с. Ориентировочно они появятся на рынке в 2004 и 2007 годах — ждать придется долго, но одно можно сказать наверняка: новый стандарт сулит большие перспективы.

Помимо модернизаций материальной части, было понижено управляющее напряжение контроллера — на шину Serial ATA 150 подается всего *полвольта*. Пониженное напряжение вместе с последовательным интерфейсом контроллера воплощают в жизнь давнишний мечту Б.Г. про "горячее подключение". Теперь можно без риска "что-нибудь спалить" выдергивать и присоединять шлейфы винчестеров и приводов компакт-дисков при включенном компьютере — они будут автоматически обнаружены и подключены.

Обреченные на апгрейд

Я думаю, дамы и господа, вы уже поняли, чем нам все это грозит. Апгрейд снова под-

крался незаметно, прячась за рекламными штендерами и билбордами — "покупай, а то проиграешь". К примеру, прозорливые аналитики Intel предсказывают появление винчестеров, способных полностью загрузить UATA/133, до января следующего года. По их словам, Serial ATA 150 продержится на своих бастионах аж до 2005 года, в финале сдав пост Serial ATA II.

И кстати, компания Seagate представила жесткий диск под интерфейс Serial ATA 150 еще в марте этого года. Представители компании заявили, что "новые винчестеры поступят в продажу сразу, как только рынок будет достаточно насыщен материнскими платами, поддерживающими новый стандарт". Maxtor, IBM и Western Digital, само собой, поддержали эту инициативу, ибо так же, как и Seagate, они входят в концерн Serial ATA. Первый чипсет с поддержкой Serial ATA 150 — VIA KT400, под платформу AMD — уже был показан на "Компьютекс-2002". Материнские платы на новом чипсете одновременно представили: Gigabyte — GA-7VAXP; Asus — A7V8X и DFI — AD77. Причем на стендах компаний были не просто инженерные образцы, а рабочие экземпляры материнок с винчестерами "неизвестных" фирм, подозрительно напоминающими Seagate и Maxtor. Предварительные сроки

выхода на рынок материнских плат на новом чипсете — август-сентябрь текущего года.

Корпорация Intel также не хочет отставать от паровоза — в четвертом квартале текущего года планируется представить первые рабочие образцы нового чипсета Springdale. Чипсет будет обладать рядом интересных новинок, из которых нас в контексте статьи интересует лишь одна — новый хаб ввода-вывода

ICH5 (I/O Controller Hub) с поддержкой интерфейса Serial ATA 150. В серию новые чипсеты пойдут в первом квартале следующего года.

Финита

В заключение хочется сказать, что новый стандарт Serial ATA 150 наверняка сильно изменит лицо современного рынка. На данный момент нам, как рядовым пользователям, интересны преимущественно его удобство в монтаже и в обслуживании, а также отсутствие проблем с состыковкой медленных и быстрых устройств.

Также наверняка заинтересуются новым интерфейсом поклонники Seagate — новые винчестеры этой фирмы со скоростью вращения шпинделя в астрономические 15000 об/мин наверняка с Serial ATA вздохнут полной грудью. Остальным же стоит подождать того момента, когда апгрейд станет жизненно необходим (то есть когда Doom III выйдет), и уж тогда в обязательном порядке покупать материнскую плату с лейблом "Serial ATA 150" на коробке. Без него совсем скоро — никуда, ибо Serial ATA — это, по всей видимости, всерьез и надолго. ■

PINNACLE
STUDIO 7СДЕЛАТЬ РОЛИК
“ИГРОМАНИИ”PINNACLE
SYSTEMS

Азы видеомонтажа, а также тестирование Pinnacle LINUX, Studio DC10plus и Studio Deluxe

Дорогие читатели, вот как вы думаете — любимая редакция прислушивается к вашим пожеланиям? Если кто-то думает, что нет, то самое время ему изменить свое мнение, ибо именно нескончаемый поток писем с просьбой рассказать о создании видеоролика к компакт-диску “Игромании” сподвиг нас на написание данной статьи.

Тут же хотим отметить пару специфических моментов. Момент первый заключается в том, что нелинейный видеомонтаж — тема необъятная, и по причинам сугубо личным данный материал будет нестандартным. В нем, в целях оперативности и компактности изложения материала, мы затронем сразу как техническую (“железо” для монтажа), так и практическую, программную (полезные редакторы, навыки работы с ними) сторону дела. Момент второй состоит в том, что для аппаратной иллюстрации своего рассказа опытные видеофилы нашего железного цеха избрали продукцию известнейшей фирмы Pinnacle Systems.

К вершине

Почему именно Pinnacle Systems? Все просто — эта фирма практически является синонимом понятия “компьютерный видеомонтаж”. Образованная в далеком 1986 году, компания с момента основания взяла курс на создание средств обработки видео и уже через несколько лет стала всемирно известна. Ее продукты всегда сочетали в себе передовые, а иногда даже и революционные технологии, за что и были удостоены множества наград, включая семь статуэток Эмми. За последние пять лет компания сделала несколько удачных приобретений, среди которых немецкая фирма miroVideo, известная своими продуктами серии DC. Продукция Pinnacle Systems охватывает все сегменты рынка плат нелинейного видеомонтажа, а цены на нее варьируются от 60 долларов до нескольких тысяч.

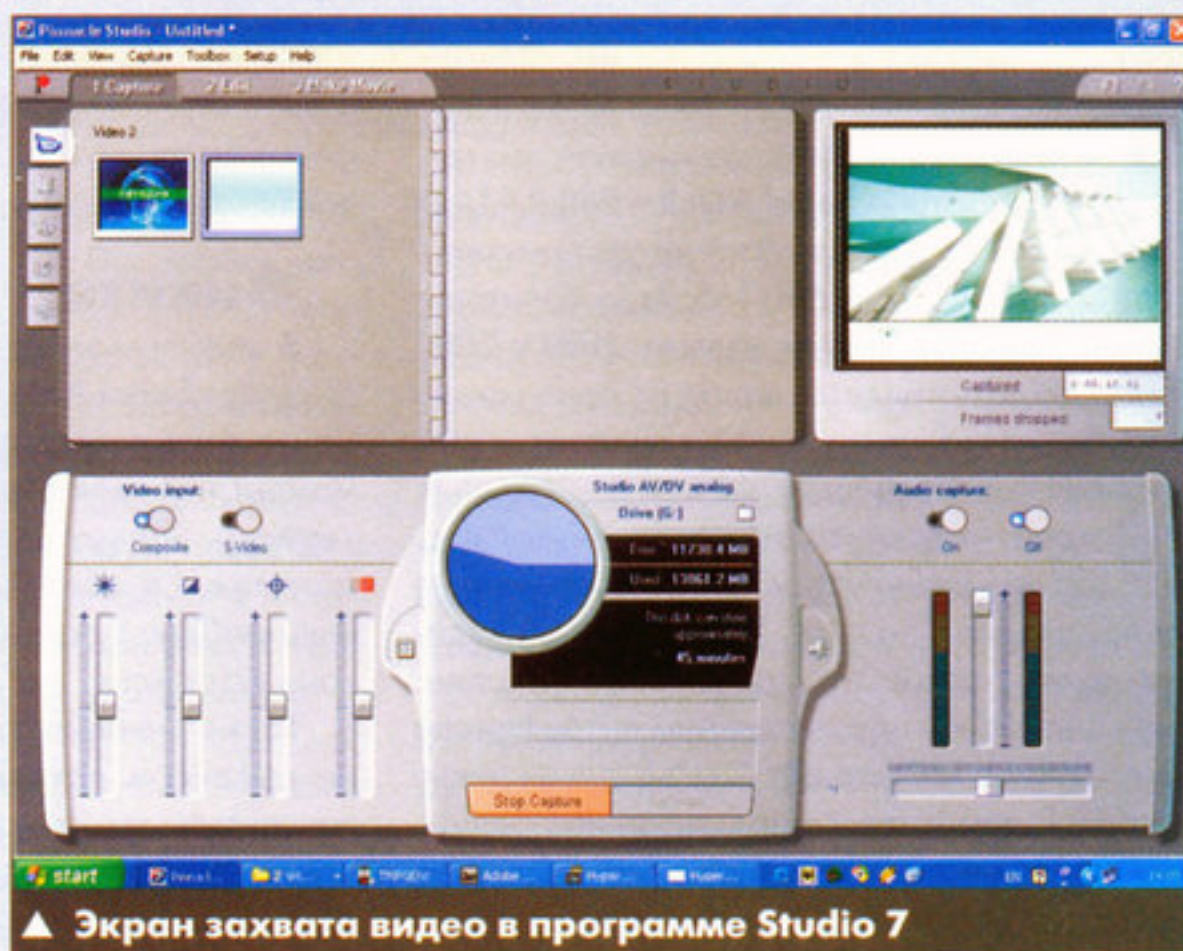
Линейка плат этой фирмы для домашнего видео представлена несколькими продуктами в ценовом диапазоне от 60 до 400 долларов. Все платы отличаются высоким качеством входов/выходов и фирменным ПО для видеомонтажа под названием Studio 7. Поскольку платы нацелены именно на любительский монтаж, то и комплектное ПО делалось со ставкой на простоту и функциональ-

ность (кстати, его можно приобрести отдельно). И действительно, программа Pinnacle Studio 7 покажется настолько же удобной новичкам, насколько вызовет бурю негативных эмоций у профессионалов, привыкших к Adobe Premiere. И именно поэтому мы расскажем об основных этапах видеомонтажа именно на примере Studio 7.

Без линейки

Итак, что же такое этот загадочный нелинейный видеомонтаж? Трудно представить, что еще каких-то пятнадцать лет назад люди монтировали сюжеты, мотая туда-сюда пленку с целью найти подходящие кусочки и тщательно выстроить их друг за дружкой... Цифровой век изменил многое. То, что раньше было уделом избранных, теперь доступно практически каждому и всякому по силам. Есть компьютер? Вставил волшебную карточку, установил необходимое программное обеспечение, и ты уже готов к созданию собственных сюжетов! И вовсе не нужно сидеть и кропотливо что-то там мотать — перед тобой сразу вся “пленка”, каждый кусочек которой ты можешь изменить как душе угодно, в мгновение ока переместить или выкинуть к чертовой матери. Это и есть то маленькое чудо, которое зовется “Non Linear Editing” или просто — “нелинейный видеомонтаж”. Начнем творить?

Группа захвата



▲ Экран захвата видео в программе Studio 7

Предположим, вы собрались сделать собственный видеосюжет и в порыве творчества уже подготовили все необходимое для этого (кассеты с материалами и т.д.). Первым этапом вашей работы станет захват видео. Суть в том, что аналоговый сигнал оцифровывается с источника (видеомагнитофон/камера) в соответствии

с заданными параметрами и помещается на жесткий диск компьютера. Для захвата видео, естественно, нужно иметь карту с видеовходом. Тут лично для меня всплывает основное достоинство продукции Pinnacle — очень качественные входы и выходы плат.

Данная часть в Studio 7 выполнена очень функционально. Пользователю предлагается выбрать источники видеосигнала (IEEE1394 контроллер, TV-тюнер, видеовход какой-нибудь карты или USB-устройство) и звука, а также настроить картинку (яркость, контрастность и т.д.) и желаемое качество изображения. Тут же отображается количество свободного места на диске и подсчитывается доступное для записи время. Количество доступного времени (читай: занимаемого места) напрямую зависит от качества изображения, которое вы хотите получить. Кстати, один важный момент: в файловой системе FAT32 размер любого файла ограничен 4Гб, так что при работе с видео рекомендуется использовать NTFS.

Естественно, что для захвата видео вы можете использовать и вход “обычной геймерской видюшки” в связке с какой-нибудь другой программой, вроде WinCoder.

Раз картинка, два картинка...

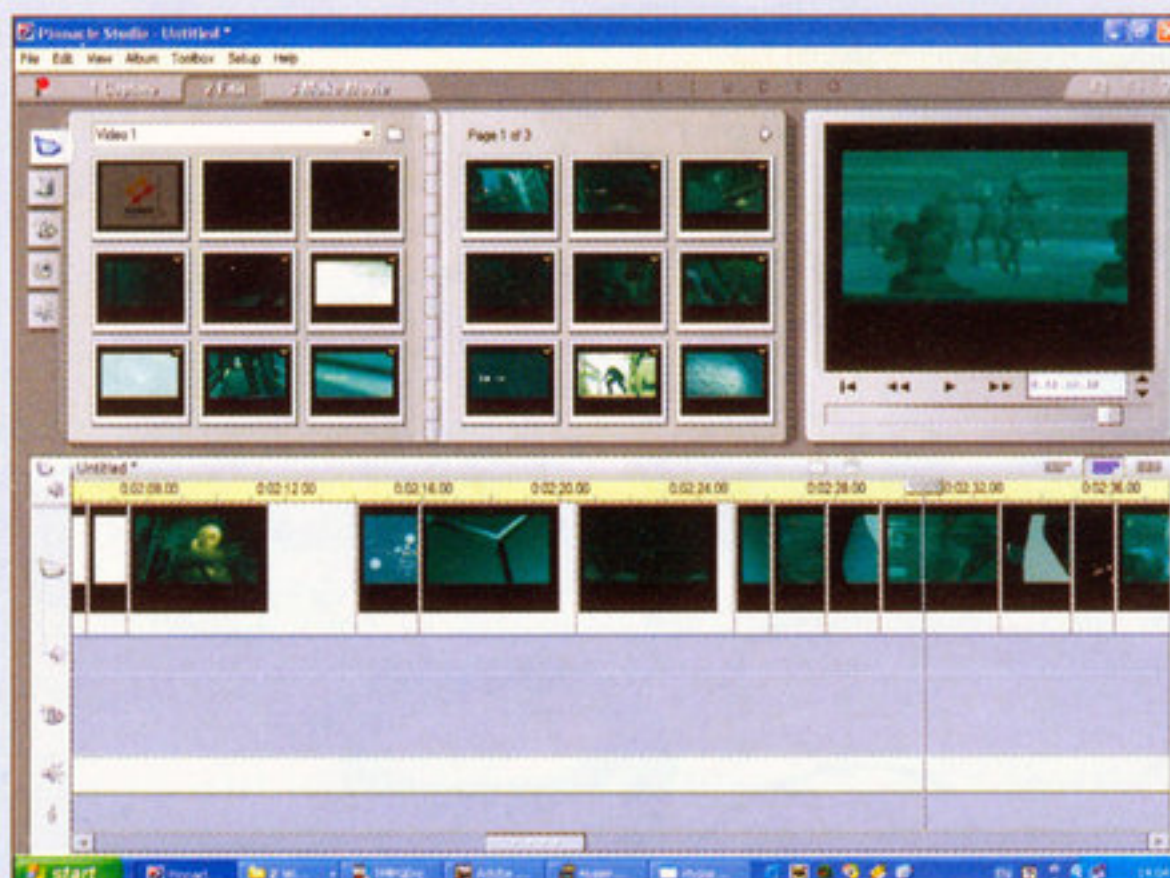
Второй этап работы — редактирование. Основной. Здесь мы создаем наш сюжет. Комбинируем кусочки видео, вставляем различные переходы между фрагментами, накладываем титры и музыку.

Программа сама разбивает захваченное изображение на фрагменты (делает это довольно грамотно, определяя резкие цветовые изменения), а сообразительному юзеру остается лишь перетащить их на timeline (временная линия в нижней части интерфейса) и начать редактировать.

Далее между фрагментами создаются так называемые переходы. Благодаря им происходит плавная смена одного изображения другим — вы не раз могли наблюдать подобное по телевизору. Studio 7 содержит около сотни готовых переходов. Но люди, владеющие Photoshop, могут легко создать и собственные — переход в Studio 7 представляет собой обычный JPG-файл с 256 градациями серого, переход от темного к светлому в котором и будет означать замену старого изображения новым.

На этапе создания титров карты Pinnacle Systems снова радуют своих владельцев, ибо в комплекте со Studio 7 идет профессиональная программа TitleDeko, созданная как раз для таких случаев.

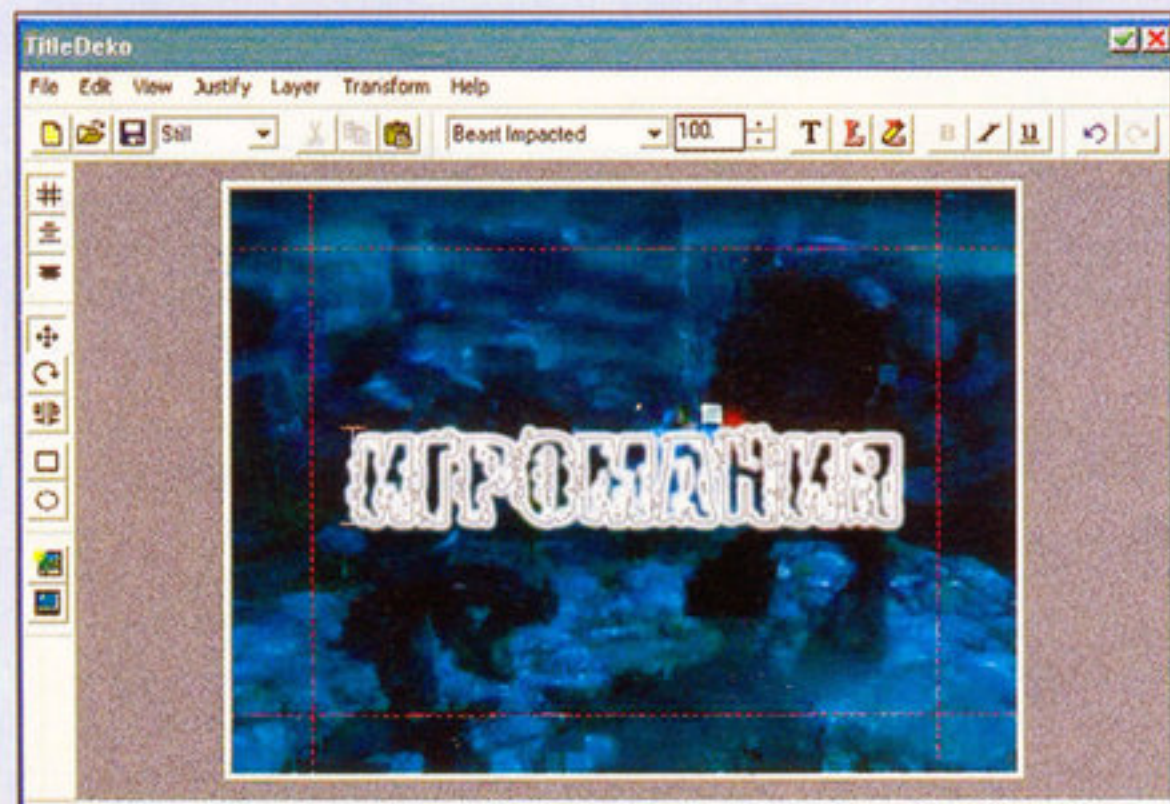
Правда, от “профессиональной программы” в данном случае остались лишь ошметки, но оно и понятно — надо же кому-то покупать TitleDeko



▲ Экран редактирования видео в Studio 7

Pro за \$499. В принципе, TitleDeko в том виде, в котором он присутствует в Studio 7, — как раз для новичков. Здесь легко можно разместить надпись в любой части экрана, выбрать ее шрифт, стиль и т. д.

Наложение звуков и музыки в Studio 7 также весьма упрощено и заточено под домашние нужды. Для особо ленивых даже программку специальную написали — SmartSound называется. Суть в том, что вы выбираете музыкальный стиль (Jazz, Pop, Rock и т.д.), а программистское чудо создает музыкальное сопровождение к вашему фильму. В остальном, Studio 7 позволяет записать с помощью микрофона комментарии к фильму или скопировать музыку с какого-нибудь аудио компакт-диска.



▲ Lite-версия профессиональной программы TitleDeko

С вещами на выход

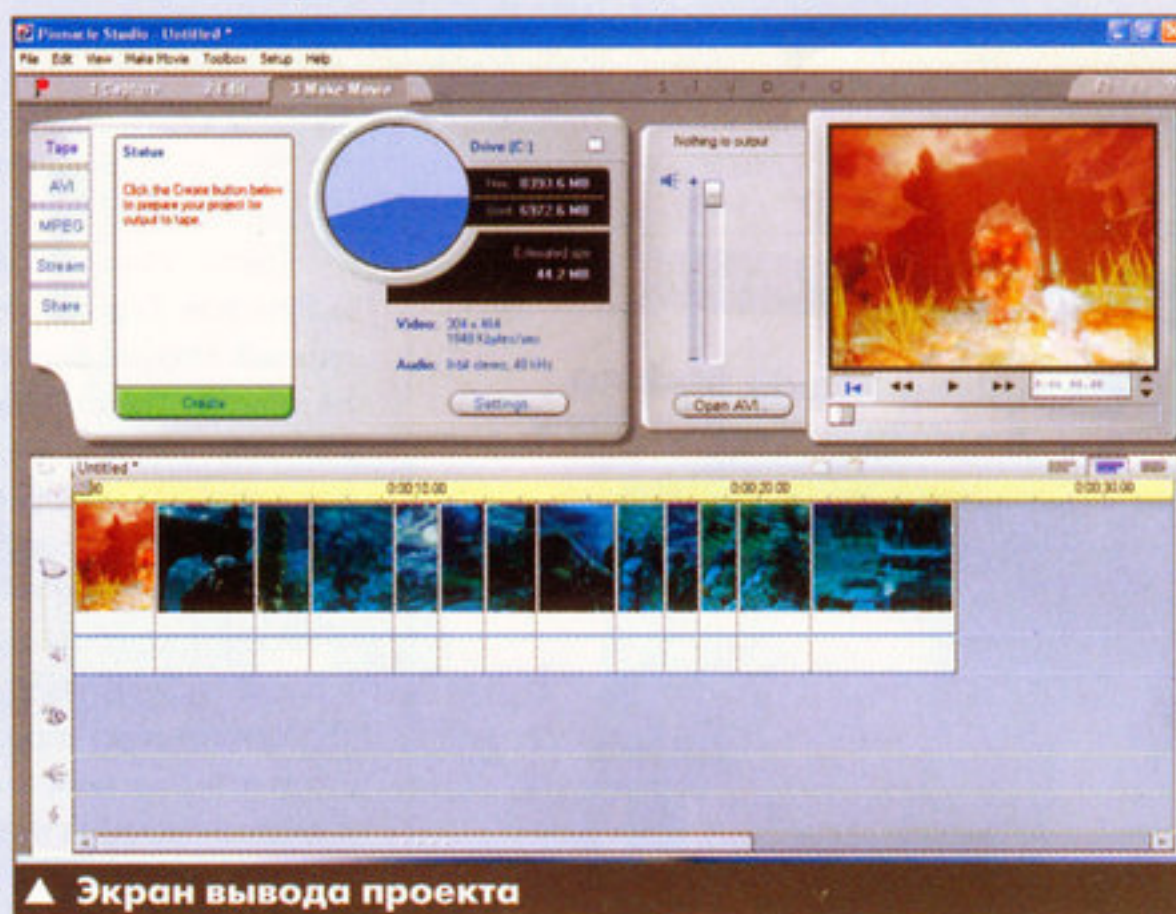
Итак, финальный этап создания любого сюжета — вывод. Эта часть Studio 7 выполнена так же удобно и функционально.

Можно записать результат на кассету, цифровую камеру, в AVI-файл (любой кодек), MPEG 1/2, в потоковое видео (Windows Media и RealVideo). Есть даже возможность залить свой сюжет на сайт Pinnacle, дабы другие на

него посмотрели (смею усомниться в пользе подобной процедуры). Вообще, единственным разочарованием в данной части Studio 7 для нас стало совершенно отвратительное кодирование в формат MPEG-2 — вероятно, в будущих версиях это исправят, но сейчас дела обстоят неважно.

На примере Studio 7 мы рассказали вам об основных этапах видеомонтажа. Независимо от того, какой программой или оборудованием вы пользуетесь, — вам так или иначе придется пре-

одолеть все вышеописанные этапы. Захватывать видео, редактировать и выводить...



▲ Экран вывода проекта

На этом практическая часть материала заканчивается, впереди — тестирование.

Для практических занятий мы отобрали три продукта от Pinnacle Systems: USB-кабель Pinnacle LINX и две монтажные платы — Pinnacle Studio DC10plus и Pinnacle Studio Deluxe. Выбор наш обосновывается довольно просто — все три продукта работают с аналоговыми источниками видео, тогда как другие устройства Pinnacle ориентированы на DV-стандарт. Для тех, кто не в курсе, поясню, что данный стандарт предусматривает наличие дорогостоящей цифровой видеокамеры.

LINX

Pinnacle LINX — довольно свежий и оригинальный продукт Pinnacle Systems. Он представляет собой небольшое USB-устройство, позволяющее захватывать видео- и стереосигнал через Composite-разъемы. Другими словами, с помощью этого компактного кабеля вы можете легко переиграть видеофильм



Как сделать ролик на основе кадров из игры?

Судя по письмам, именно этот вопрос долгие месяцы будоражит умы наших читателей. На самом деле все очень просто — создание такого рода ролика ничуть не отличается от описанного в статье процесса видеомонтажа. Единственная сложность — выдрать кадры из игры. Персональные компьютеры еще не дошли до такого технологического уровня развития, когда можно было бы спокойно играть в любимую игрушку и одновременно записывать сей процесс в видеофайл. Да и вряд ли дойдут когда-нибудь — ведь именно эти игрушки с каждым разом просят все больше и больше ресурсов, заставляя идти нас на апгрейд. Есть несколько решений данной проблемы. Некоторые предусмотрительные разработчики, вроде папы Кармака, делают в своих движках возможность перевода уже записанной ранее "игровой демки" в набор скриншотов. 30 скринов на каждую секунду. Получается целая тонна файлов, которые потом легко склеиваются в один видеофайл.



Результатом становится практически безупречное качество изображения. Однако приведенный пример скорее является исключением, нежели правилом. Основной же и наиболее универсальный способ извлечения видеофрагментов из игры — это видеовыход вышей видеокарточки. В идеале, у вас должно быть два компьютера. Один — мощный, без проблем тянущий желаемую игрушку, с очень качественным выходом стандарта S-Video на видеокарте (например, какой-нибудь из последних продуктов ATI или некоторые модели GeForce4, с качественным выходом). Второй — хорошо оборудованный для захвата видео. Желательно на нем иметь как раз что-нибудь вроде DC10plus или Deluxe. Задача проста — нужно соединить два компьютера по S-Video разъему и, играя на одном, — записывать все на другом. Это в идеале. Но на деле не всегда можно найти второй компьютер с крутой карточкой для захвата видео. Тогда на помощь вам придет обычный видеомagneфон — записываете на кассету с того же S-Video выхода, а потом загоняете все назад. Просто учтите, что от каждого участника процесса зависит конечное качество видео. Используете видеомagneфон — автоматом снижаете качество. Работаете через Composite вместо S-Video — опускаете планку еще ниже, и т. д. Даже качество изготовления видеокабеля играет свою роль. Вот так вот все просто...

с магнитофона/камеры или другого аналогового источника к себе в компьютер. В комплекте поставляется Pinnacle Studio 7 Special Edition.

У этого устройства есть лишь один, но очень серьезный недостаток. К сожалению, по причине ограниченной пропускной способности шины USB 1.1 и, вероятно, из-за каких-то маркетинговых соображений (это самый дешевый продукт Pinnacle — всего \$60) максимальное качество оцифровки составляет всего 25 кадров/сек. в разрешении 320x240. С другой стороны — LINUX очень полезная штука для владельцев ноутбуков (от редакции: и видеопиратов!). Особенно если учитывать компактность и простоту использования.

Studio DC10plus



Несмотря на то, что карта вышла в смутное время "P233=rulez", требования к компьютеру

ми DV-компрессии, а изображение выводится как на аналоговые (AV), так и на цифровые (DV) носители.

Комплектное ПО: Studio 7, HollywoodFX и Pinnacle Express. HollywoodFX — это популярный профессиональный пакет трехмерных переходов, встраивающийся в Studio 7. Pinnacle Express — специальная программа для создания с нуля собственного DVD-диска (с менюшками, озвучкой на нескольких языках, титрами и т.д.).

Раздражает лишь одно — из-за наличия у платы аудиовходов Studio 7 не позволяет захватывать звук через входы звуковой карты. А что если мы, например, хотим загнать звук через оптический вход? Pinnacle'овцы, видимо, об этом не подумали...

И еще чуточку дегтя напоследок. Маркетинговая политика Pinnacle Systems такова, что ее продукты любительской серии наотрез отказываются работать с иными программами, нежели Studio 7. В принципе, это не такая уж и большая проблема — захватывать видео в одном редакторе, а работать с ним в другом. Да и народные умельцы, по-моему, парочку кряков выпустили...

В целом, карта настолько же хороша, насколько высока ее цена — целых \$345 (оно того стоит, и, возможно, сумма не всем покажется солидной).

Просто заключение

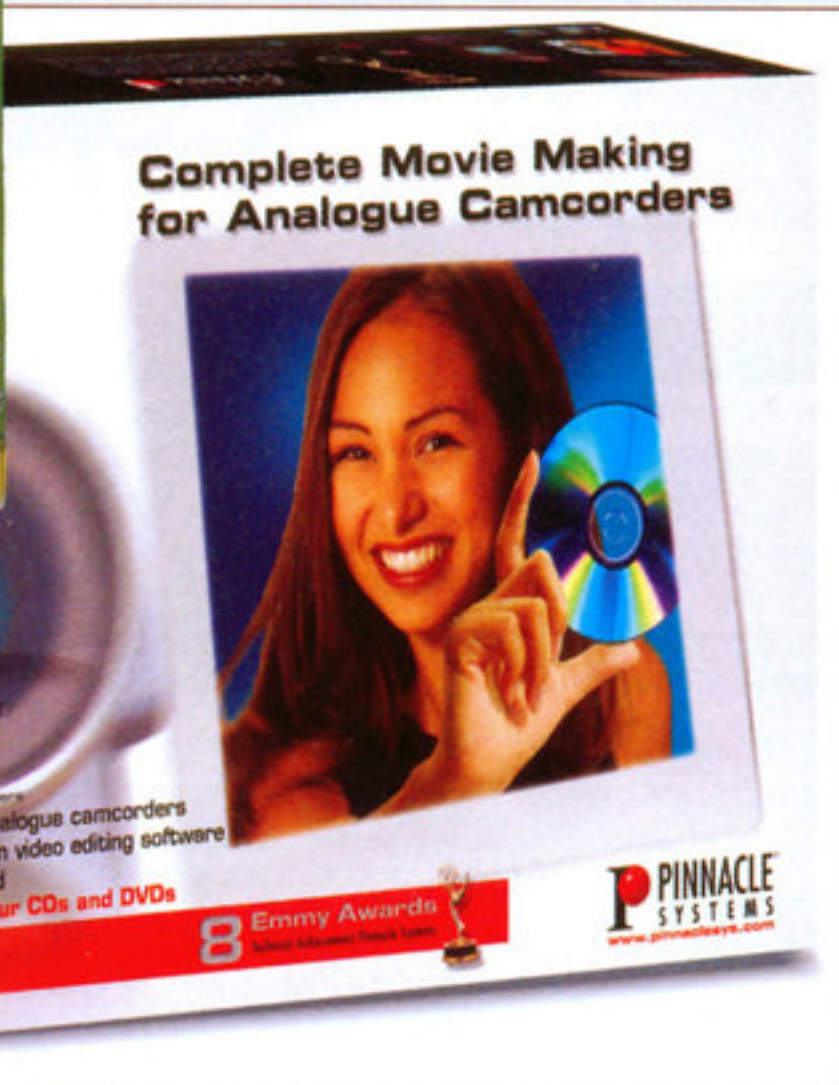
В этой статье мы попытались популярно объяснить вам, что такое любительский видеомонтаж, с чем его едят и чем закусывают. Остальное — в ваших руках. Хотите — осваивайте самостоятельно, хотите — пишите нам, и, возможно, эта статья станет началом длинной и интересной серии статей по нелинейному монтажу.

Спасибо компании "Мультимедиа Клуб" www.mpcclub.ru, www.pinnaclesys.ru за предоставленное

оборудование компании Pinnacle и видеокамеру Sony DCR-TRV330 ■



Complete Movie Making for Analogue Camcorders



DC10plus — карта, без преувеличения, культовая. В том числе и в нашей стране. Обычно покупка DC10plus является первым шагом для любого, кто хочет попробовать свои силы на поприще нелинейного видеомонтажа. Появившись на закате эры "первого пня", старушка и по сей день радуется великолепным качеством картинки. Конечно, силенок для обработки видео у нее по нынешним меркам маловато, однако во всем, что касается захвата и вывода видео, — по цене \$150 равных ей нет. Скажу вам по секрету, что первый вступительный ролик к компакт "Мании" (это было ровно год назад) создавался именно на DC10 и Studio 7.

Плата оборудована видеовходами/выходами стандартов Composite и S-video, поддерживает форматы 640x480, 30 кадров/с (NTSC), 768x576, 25 кадров/с (PAL) и 768x576, 25 кадров/с (SECAM, только вход). Захват видео осуществляется средствами Motion-JPEG компрессии. Захват звука — через любой вход звуковой карты вашего компьютера. В комплекте поставляется Studio 7.

со временем у нее изменились. Сейчас плата просит PII-350 (PIII-600) и 64(128) Mb RAM. Причина банальна — новые версии ПО, идущего в комплекте, гораздо прожорливее старых.

Studio Deluxe

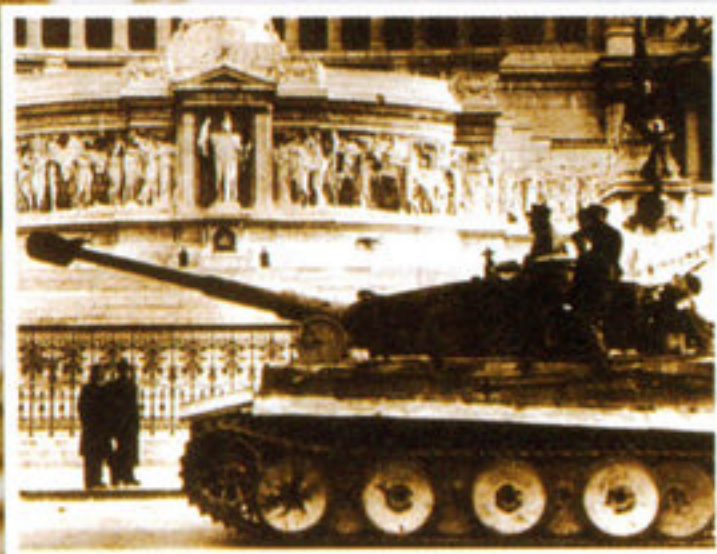
Серьезная карта. Вполне подойдет даже для создания небольшой домашней студии. Pinnacle Systems объединили в одном продукте как аналоговый, так и цифровой захват видео (отсюда и название). Причем аналоговая часть расположена на внешнем коммутационном блоке (проще говоря, выносной панели) — как у профессиональных карт. Кстати, выносной блок очень хорошо сказывается на качестве изображения — картинка просто кристально чистая.

Плата оборудована Composite/S-video видеовходами/выходами, аудиостереовходами/выходами и двумя цифровыми IEEE-1394 (FireWire/iLink) входами/выходами (кабель прилагается). Карта поддерживает все форматы, захват видео осуществляется средства-

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

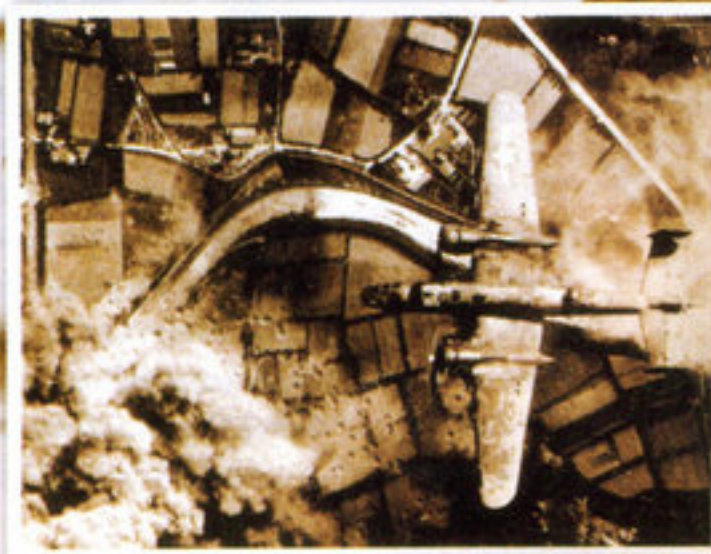


paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com



ОТ МОСКВЫ ДО БЕРЛИНА.

15.11.2002





Убийца GeForce4

Обзор и тестирование Radeon 9700PRO (R300)

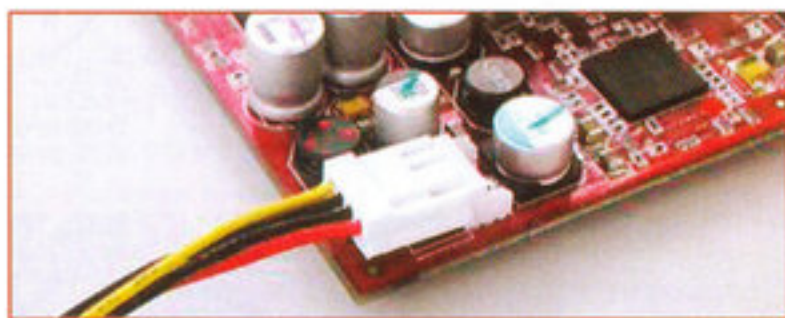
Сегодня мы представляем вам обзор новейшего 3D ускорителя **Radeon 9700PRO** от компании **ATI**. Продукт этот интересен в первую очередь тем, что именно его компьютерная общественность позиционирует на должность "убийца **GeForce4**". Как и всякая провокация, данное заявление требует тщательного исследования и проверки. Чем, собственно, в данной статье мы и займемся.



Очная ставка

Хочу подчеркнуть, что мы рассматриваем не образец, а серийно выпускаемую плату. Видеокарта была произведена под персональным лейблом **ATI**, что в принципе позволяет использовать ее в качестве своеобразного эталона, не испорченного сторонним производителем.

С первого взгляда ничего особенного. Лишь ярко-красный цвет текстолита режет глаз. Дизайн платы сильно напоминает **GF4 MX460**. Система охлаждения достаточно проста и функциональна, но ничего нового собой не представляет. Из этого можно сделать поспешный вывод, что чип греется не так уж и сильно, однако на самом деле это отнюдь не так. Выделяемого тепла вполне достаточно, чтобы состряпать средней величины яичницу, ибо на данный момент чип **R300** содержит наибольшее количество транзисторов из всех существующих GPU. Их число достигает порядка 110 миллионов! В связи с этим инженерам **ATI** даже пришлось делать питание платы от блока питания компьютера (подобное решение планировалось реализовать в так и не выпущенном **Voodoo6**, только там все питалось от сети 220V через идущий в комплекте блок питания). Для сравнения, у того же **GF4 Ti** число транзисторов достигает "всего" 63 миллионов.



Несмотря на большую теплоотдачу, разгонный потенциал у платы достаточно высок (об этом немного позже) благодаря большому количеству емких конденсаторов, обеспечивающих стабильность платы даже на завышенных частотах. По последней моде карта снабжена **AGP x2/x4/x8** интерфейсом, 128 Мб локаль-

ной **DDR SDRAM** памяти (производства **Samsung**) в количестве восьми микросхем, размещенных на лицевой и оборотной стороне PCB. Время выборки составляет 2.9 нс, что соответствует 310 МГц (620 DDR). "Упакована" память в новейший **BGA** форм-фактор, который позволяет ей не перегреваться и работать на штатных частотах без дополнительного охлаждения.

Комплектация платы достаточно стандартна. В коробке, кроме самой платы, я обнаружил пару переходников небольшого размера **DVI-to-d-Sub** и **S-Video-to-RCA**, пару дисков с драйверами и всем необходимым ПО. На плате имеются разъемы **VGA**, **DVI** и **TV-out**.

Напоследок — небольшая сравнительная таблица, наглядно демонстрирующая разницу в тактико-технических характеристиках четырех наиболее продвинутых графических чипсетов.



Заострю ваше внимание на некоторых важных аспектах.

1) **R300** — второй чип (первый **Parhelia-512**), имеющий широкую 256-битную шину памяти. Прибавьте к этому новейшую технологию оптимизации памяти **HyperZ III**, и получите сверхбыстрое использование локальной памяти. Скорее всего, именно из-за этого на чипе установлена не столь быстрая память, как у **GeForce4**. Или, как вариант, инженеры просто испугались перегрева.

2) На каждый из восьми конвейеров закраки имеется по одному текстурному блоку. Вкупе они способны обработать самые сложные, насыщенные всевозможными эффектами сцены буквально за мгновение.

3) Второй чип, поддерживающий еще не выпущенный **API DirectX 9** от **Microsoft** (первым опять же был **Parhelia**).

4) Новорожденное творение **ATI** поддерживает **AGP 8X**. Естественно, данный факт на современном этапе нельзя назвать чем-то особенным, поскольку даже бюджетные решения имеют такую поддержку. Вряд ли новый интерфейс в ближайшее время станет острой необходимостью — скорее всего, это просто дань моде.

5) Для улучшения качества изображения и цветопередачи введено новое представление цвета **10:10:10:2 (RGBA)**. В этом режиме все три цвета (красный, зеленый, синий) передаются

Чип	Parhelia-512	GeForce4 Ti 4600	Radeon 9700PRO	RADEON 8500
Шина памяти, бит	256 DDR	128 DDR	256 DDR	128 DDR
Частота памяти, МГц	275 Retail, 250 Oem	325	310	275
Частота ядра, МГц	220 Retail, 200 Oem	300	325	275
Полоса пропускания	16/17 Гб/сек	10.4 Гб/сек	19.8 Гб/сек	9.6 Гб/сек
Макс. доступный объем локальной памяти	256 Мб	128 Мб	256 Мб	128 Мб
Технология оптимизации памяти	-	LMA II	HyperZ III	HyperZ II
Вершинные шейдеры, версия	1.1 (4 блока?)(!)	1.1 (2 блока)	2.0 (4 блока)	1.1 (2 блока)
Пиксельные шейдеры, версия	1.3	1.3	2.0	1.4
Текстур за проход, до	4	4	8	6
Текстурных блоков на конвейере	4	2	1	2
Пиксельных конвейеров	4	4	8(!)	4
Анизотропная фильтрация	2, 8, 16	8, 16, 32	RIP-маппинг	RIP-маппинг
Встроенные RAMDAC	2 (10 бит!) и один внешний	2	2	2
FSAA	16x FAA (фрагментный)	4x MSAA	8x pattern MSAA	6x pattern MSAA
Технологический процесс, мкм	0.15	0.15	0.15	0.15
Число транзисторов	80M	63M	110M(!)	60M
Максимально поддерживаемая версия Direct X	9	8	8	9
Точность цвета ЦАП	10(!) bpp	8 bpp	10(!)	8 bpp
Технология чипа	512 бит	256 бит	256 бит	256 бит

с точностью в 10 бит. На всякий случай поясним, что человеческий глаз воспринимает только три цвета — красный, зеленый и синий. Все остальные цвета формируются при помощи смешения трех основных цветов.

В итоге с увеличенной разрядностью цвета на R300 мы имеем представление изображения в 64-х или 128-битном цвете. Выразим обобщенную уверенность, что новая более реальная цветопередача не останется без внимания разработчиков игр. На данный момент, увы, фишка нигде в софте не реализованная.

6) Поддержка пиксельных и вершинных шейдеров вплоть до версии 2.0 способна дать разработчикам игр больше возможностей для создания спецэффектов. В результате, теоретически, мы получаем более реалистичные игры. На практике игровая индустрия еще только-только осваивает версию шейдеров за номером 1.1.

7) Как это ни печально, но R300 возвращается по несколько устаревшему технологическому процессу 0.15 мкм. При числе 110 миллионов транзисторов чип обладает просто пугающим тепловыделением. И при этом себестоимость его должна быть просто огромна! Соответственно, в ближайшем будущем мы не увидим сколько-нибудь значительного снижения цен на этот продукт. Есть шанс, что после выхода NV30 от NVIDIA и перехода на более тонкий технологический процесс ситуация изменится.

Разгон

С выходом нового чипа оверклокеры связывают особые надежды. Посмотрим, на что способен наш подопытный. Плата устанавливалась в корпус Inwin S500 с двумя пропеллерами, работающими на забор и выброс воздуха. Несмотря на ее многотранзисторную "горячность" и, очевидно, благодаря качественному внешнему охлаждению на ядре удалось достичь частоты 380 МГц (на +65 МГц), а память показала стабильную работу на частоте 343 (686 DDR) МГц (на +33 МГц).

Подчеркну два важных аспекта при разгоне:

- 1) Разгон различных плат на одном и том же GPU может быть различен. Вполне возможно, что к нам попал просто хороший экземпляр.
- 2) Разгоняя видеокарту, вы можете сжечь ее и, естественно, лишиться гарантии. Редакция журнала не несет ответственности за испорченное вами при разгоне оборудование.

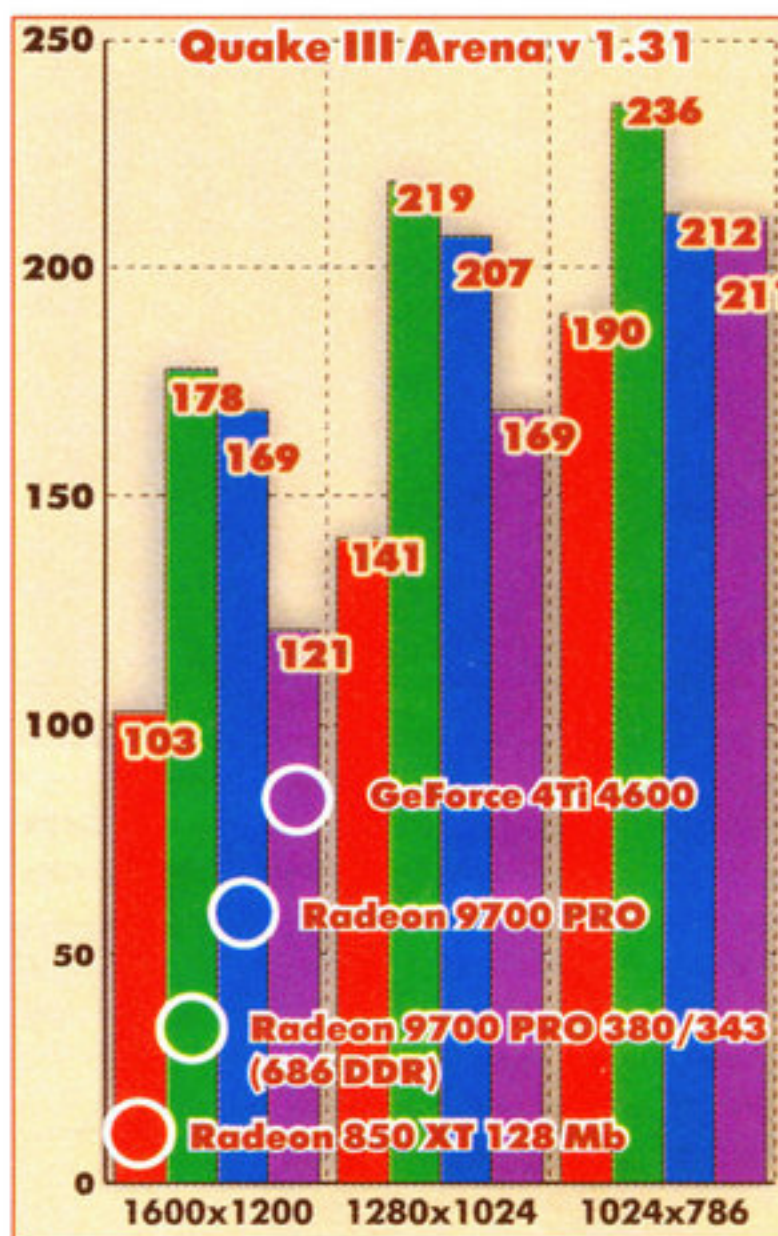
Конфигурация тестового стенда

- Процессор AMD Athlon XP 2000+;
- Материнская плата FIC AN17 на чипсете VIA KT333;
- Оперативная память DIMM 512 Мб DDR SDRAM PC2100 (Hyundai) CL2;
- Жесткий диск IBM DTLA 307015 (7200 rpm);
- Монитор SONY 24" GDM-W900;
- Операционная система Windows XP PRO, DirectX 8.

Для Radeon 9700 применялись драйверы V6.13.10.6143, для GeForce4 — Detonator XP V30.82, для Radeon 8500 — V.6.13.10.6094. Поскольку 16-битный цвет давно уже стал достоянием прошлого, то все тесты проводились исключительно в 32-битном цвете при максимальных настройках качества графики.

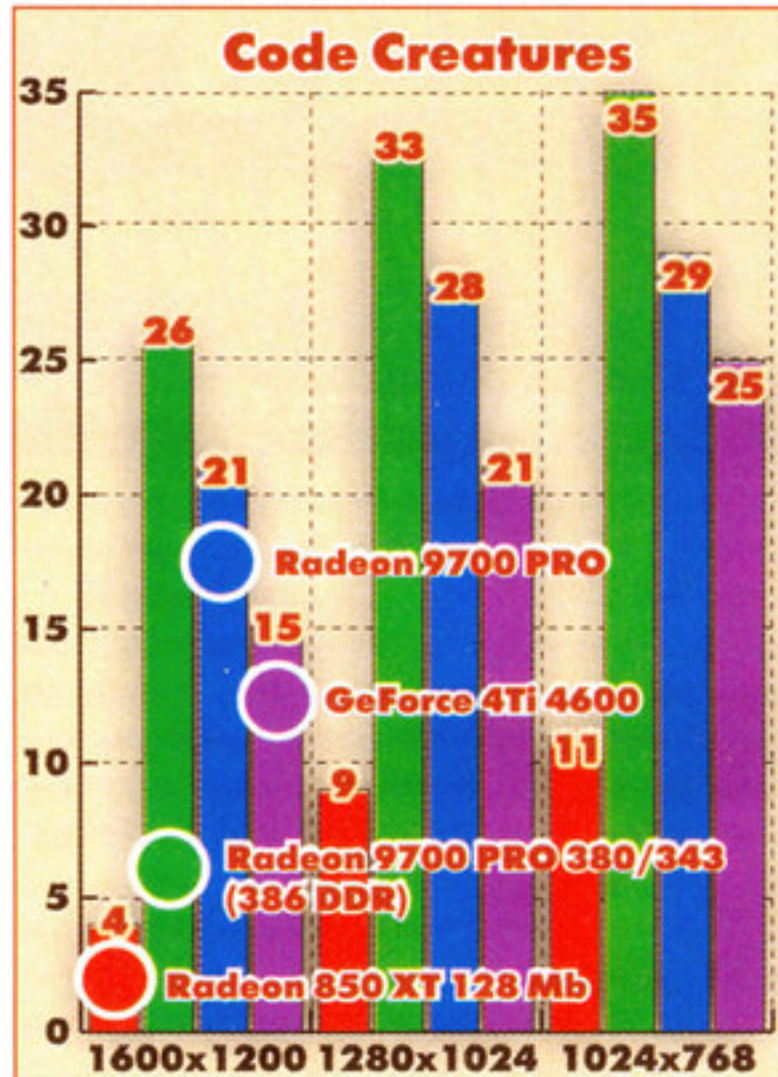
3D-графика, игровые тесты

Quake III Arena v 1.31



Первый тест — и ошеломляющая победа! Производительность в Quake 3 сильно зависит от пропускной способности памяти. И прекрасно видно, что 256-битная шина памяти, а также технология оптимизации HyperZ III сыграли решающую роль. С ростом разрешения R300 отрывается от конкурента GeForce4 Ti 4600 и предшественника Radeon 8500 все сильнее. В разрешении 1024x768 участники тестирования показывают практически равные результаты. Вероятно, виной тому достаточно слабый процессор Athlon 2000+, не дающий развернуться монстрам 3D-графики. Многих читателей, наверное, удивило, что я назвал Athlon 2000+ слабым. К сожалению, прогресс в области процессоростроения отстает от игровой индустрии. Для того чтобы полностью реализовать возможности R300, необходим процессор с частотой порядка 3000 МГц.

Code Creatures

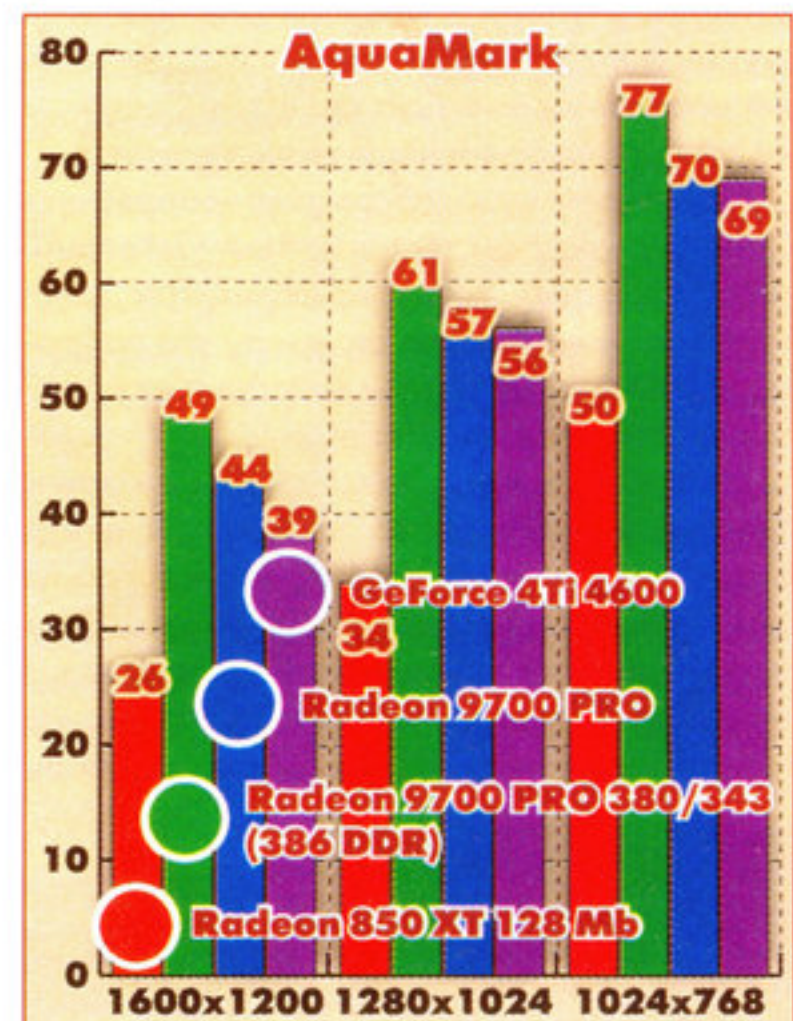


Один из наиболее сложных тестов в сегодняшнем тестировании. Его движок уже куплен многими игрокписателями, поэтому в скором времени мы увидим красивейшие игры на его основе.

Главным образом в этом тесте вся нагрузка ложится на GPU. Поэтому отчетливо видно, кто есть кто. Конечно, отрыв Radeon 9700PRO не заметить невозможно, но он не столь велик, как хотелось бы. Обратите внимание на колоссальное отставание предшественника — Radeon 8500. Смеем предположить, что ATI так до конца и не решила все свои традиционные проблемы с драйверами. Надеюсь, что в следующей версии эту беду подправят.

AquaMark

Честно говоря, я не хотел вводить этот тест в сегодняшний обзор, потому что, на мой взгляд, он не отражает всей полноты производительности новейших акселераторов. Причина в том, что сей перл программного гения был выпущен во времена GeForce3. Но по просьбе редактора...



Как вы видите, говоря, что этот тест не даст развернуться в полную силу R300, я был прав. Уж больно маленькое преимущество над главным соперником NV25. Дело в отсутствии соответствующей оптимизации и неумении бенчмарка использовать всю мощь Radeon 9700PRO.

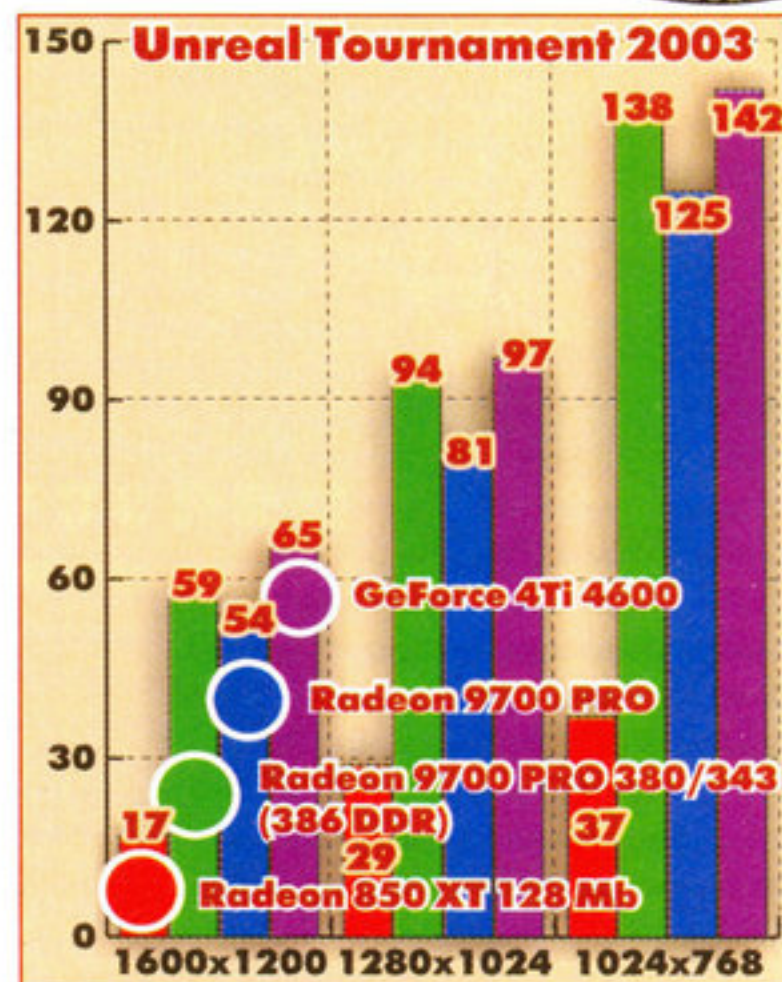
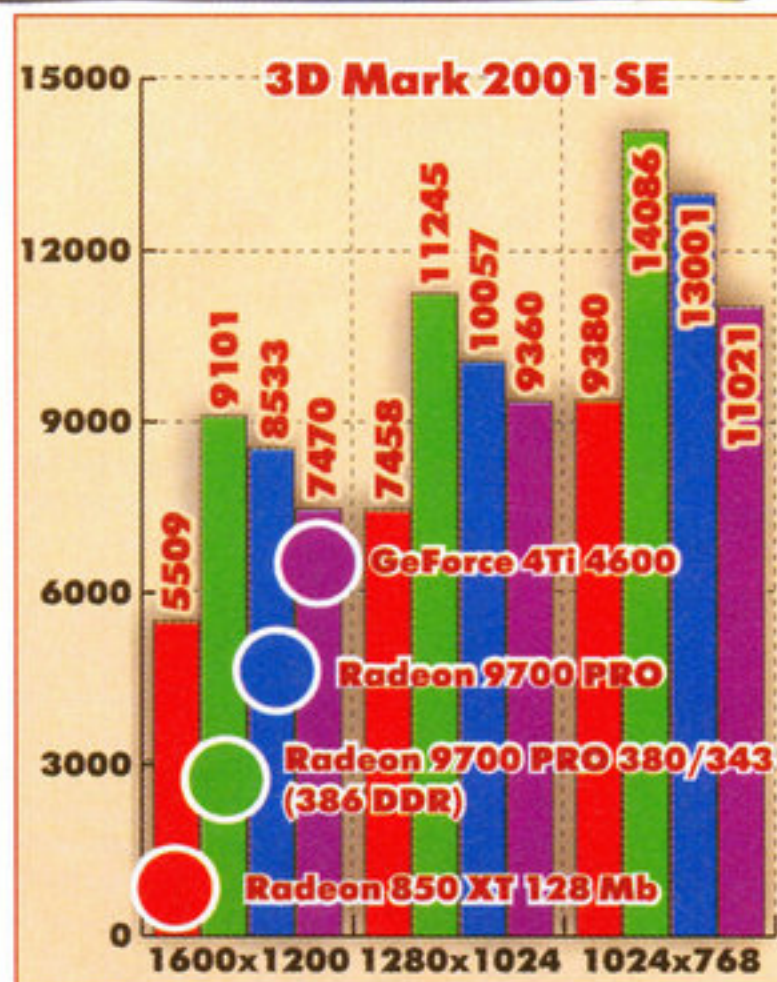
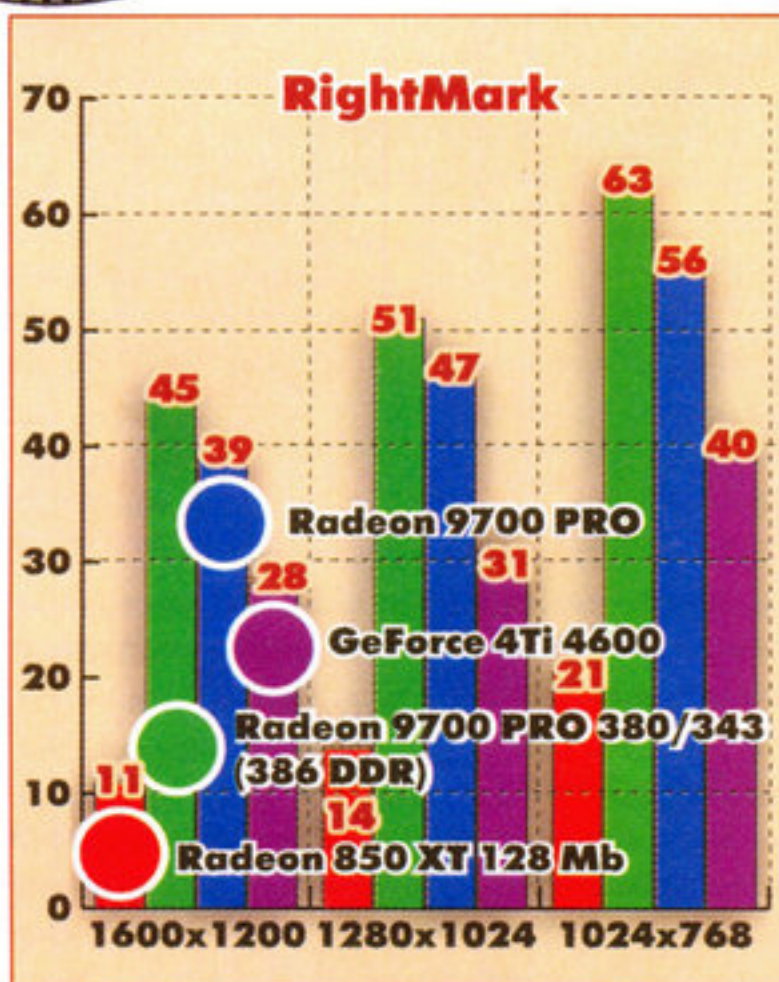
RightMark 3D

Этот тест примечателен своей универсальностью. Прекрасно демонстрирует скорость обработки как пиксельных, так и вершинных шейдеров.

Все, как говорится, встало на свои места. В действие вступили восемь текстурных конвейеров у R300, да и обработка пресловутых шейдеров на высоте.

3DMark 2001 SE (общие результаты)

Синтетические измерения производительности в "попугаях" достаточно полно отражают картину в целом. Хотя, думаю, даже и этот тест достаточно прост для Radeon 9700. В скором времени компания MadOnion (создатель этого популярного тестового пакета) должна выпустить обновление, которое, по обещаниям разработчиков, сделает 3DMark достойным мерилем современных акселераторов.



Unreal Tournament 2003

Вот он, тест, победа в котором стоит действительно много. Именно на движке этой сверхпопулярной игры в скором будущем выйдет масса интереснейших проектов. Собственно, им мы и закончим наше тестирование.

Ошеломляющая и абсолютно неожиданная в свете предыдущих тестов победа GeForce 4Ti 4600. Вероятней всего, компания Epic изначально оптимизировала свою игру под продукцию NVIDIA, а ATI опять и в который раз чего-то напортачила с драйверами.

Кстати, к слову сказать, сам Джон Кармак (главный разработчик id Software), описывая будни разработки DOOM III, часто и весьма негативно высказывался по поводу кривых дров от ATI и контрастно дружелюбных драйверов от NVIDIA. Отсюда можно сделать выводы, что именно под GeForce 3/GeForce 4 акселераторы

будет оптимизироваться DOOM III и все последующие игры. С другой стороны, зайдя на сайт www.idsoftware.com, можно обнаружить, что надпись ATI встречается там уже чересчур часто, что также наводит на странные мысли. Вдруг ребята из ATI взяли-таки за голову, отвалили id-шникам кучу денег за промоушен, а заодно и дрова свои с ним в тесном сотрудничестве (как NVIDIA) доводить до ума начали?

Как показала практика, именно от таких тайтлов, как DOOM и id Software, зависит процветание производителей акселераторов.

Выводы

Можно смело сказать, что на данный момент Radeon 9700PRO является САМЫМ (тесты Unreal Tournament 2003 существенны, но все же погоды не делают) производительным акселератором трехмерной графики. Как

следствие, покупка его обойдется вам в unreal-сумму в районе \$400. Это значительно больше, чем средняя цена на GeForce 4, которая сейчас составляет порядка \$315-\$350. Тем не менее, есть реальная надежда, что через какое-то время (может, месяц, может три) в преддверии GeForce 5 (NV30) компания ATI снизит цену до разумной. Пока же покупку Radeon 9700PRO можно рекомендовать только исключительно обеспеченным и действительно страдающим производительности товарищам.

Достоинства

- * рекордная производительность
- * прекрасное качество двумерной графики
- * поддержка DirectX 9

Недостатки

- * высокая цена и, как следствие, не самая разумная трата денег на данный момент ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Папа Клава или Фетиш графомана

Тестирование беспроводного комплекта Genius Wireless 2.4G TwinTouch+

Genius Wireless 2.4G TwinTouch+ — это Клава. С недавних пор моя лучшая боевая подруга. Мой фетиш и отождествленная в пластмассе муза. Май лавли Клава и подозреваемая номер один у жены. Один из лучших клавиатурно-мышевых комплектов, с которыми мне когда-либо приходилось иметь дело...

Меня зовут Клава, просто Клава

Если по существу, то Wireless 2.4G TwinTouch+ — есть набор, состоящий из беспроводной клавиатуры, беспроводной мышки и приемника-базы. От множества себе подобных в первую очередь отличается тем,

что использует для связи оригинальную частоту радиосигнала 2,4 ГГц (обычно в подобных решениях применяется 900 МГц).

Комплект выполнен в стильном серебристо-сером дизайне с отдельными светло-голубыми элементами. Корпус клавиатуры низкопрофильный, без резких линий и прямых углов. Внешний вид мышки достаточно стандартен и ничего особого в плане дизайна не представляет.

Помимо уже указанных клавиатуры, мышки и приемника в набор также входят компакт-диск с драйверами, руководство пользователя и комплект батареек. Как и большинство портативных автономных уст-

ройств, Wireless 2.4G TwinTouch+ использует батарейки (передать энергию волновым способом пока наука не умеет). Для клавиатуры — парочка обычных AA, для мышки — две чуть поменьше AAA. Срок работы, судя по всему, достаточно велик, так как в течение полутора месяцев совместной жизни смена питания не понадобилась ни разу. Что касается драйверов, то они, на мой скромный, попросту не нужны. Так как Windows XP, Windows Me и Windows 2000 прекрасно распознают все расширенные функции и не требуют никакого дополнительного ПО. При установке же комплектных драйверов наблюдались жуткие тормоза в некоторых играх, утилизирующих GDI.

Установка 2.4G TwinTouch+ происходит быстро и безболезненно. Вы подключаете базу к PS/2 портам компьютера, а остальные составляющие системы вольготно располагаете в радиусе 3,5 метров вокруг нее. Перед началом работы рекомендуется осмотреть местность на предмет наличия разного рода радиопомех. Так, например, разработчики с неким скепсисом утверждают, что при наличии у вас устройства типа "монитор" (что, сами понимаете, маловероятно) следует отодвинуть от него приемник как минимум на 15 сантиметров. Реально же на частоте 2,4 ГГц работают некоторые микроволновки ("некоторые" — потому что моя лично никаких проблем не создавала); какие-то передающие радиостанции; и — затаите дыхание — беспроводные сети Wireless LAN. Факт последний мне лично показался выдающимся — налицо воплощение идеи стандартизации интерфейсов.

2,4G — это не "гэ"

Кстати, если кто не знал — то узнайте, что радиочастота 2,4 ГГц начисто устраняет все "мертвые зоны" и, кроме того, говоря словами мануала, "обеспечивает безупречную связь с компьютером". Тут следует пояснить, что на моей памяти "безупречной связью" не могла похвастаться ранее ни одна, даже самая крутая и навороченная клавиатура (а собственно к классу именно таких клавиатур следует относить 2.4G TwinTouch+). С нашим же набором все обстоит именно так, как сказано в руководстве. Клавиатура прекрасно отрабатывает все нажатия на расстоянии до 3-4 метров из любых экзотических положений и сквозь любые препятствия (исключая цельнотитановые двери сейфа). Мышка прекрасно рулит курсором, даже будучи повернутой в противоположную от приемника сторону (чрезвычайно полезная функция, если в отдельно взятый момент вам противно смотреть на экран, но работать тем не менее надо).

Пару отдельных абзацев хотелось бы посвятить клавишной системе. Когда в финале статьи вы увидите стоимость комплекта, то, пожалуйста, сделайте над собой усилие и перечитайте еще раз нижеприведенный текст. Суть в том, что клавиатура, входящая в Genius Wireless 2.4G TwinTouch+, не просто клавиатура, но профессиональный инструмент. Если хотите — "мама всех папских Клав". Ранее единственным эталоном, признанным среди профессиональных графоманов, была продукция компании Cherry. Именно ее Клавы позволяли натруженным рукам работать день и ночь без перерыва на суставный хруст в пальцах и помещения в стационар с диагнозом "хронически не попадает по клавишам".

Набор характеристик, отделяющих множество "непапских" Клав от множества "папских", достаточно прост, но далеко не очевиден. Во-первых — это глубина хода клавиш. То, насколько глубоко утапливается в плоскость клавиатуры отдельно взятая клавиша. Тот факт, что все клавиши должны иметь одинаковый ход, считается само собой разумеющимся, хотя и не соблюдается многими клавиатурами. Итак, глубина хода должна быть средней. То есть не слишком глубоко и не слишком мелко. Как правило, продукция Genius страдает критерием "глубоко". В TwinTouch+ же, тем не менее, ошибок прошлых лет повторено не было — ход фактически идеальный и даже немного удобнее Cherry.

Следом за глубиной хода идет характеристика сопротивления клавиш нажатию и равномерность этого сопротивления на протяжении всего нажатия. Сопротивление идеальной Клавы (имеем в виду все

ту же Cherry) в среднем несколько сильнее, чем сопротивление какой-нибудь отдельно взятой Клавы китайского производства и стоимостью 5 баксов. Равномерность сопротивления у идеальной Клавы, как это ни удивительно, должна быть равномерной. Если клавиша в начале нажатия немного сопротивляется, а потом резко проваливается куда-то внутрь — то это значит, что буйные времена "Агат-6" вернулись. И кстати, об "Агатах". Множество неплохих Клав страдают одной странной и непонятной болезнью. Проявляется в том, что при нежном нажатии на самый край пробела равномерного "утопления" не происходит. То есть другой край клавиши почему-то оказывается немного выше, нежели нажатый вами. Со временем это выливается в хроническую ненажимаемость пробела — он застревает, трещит и вообще ведет себя по-свински. Я это все к тому, что, говоря о Wireless 2.4G TwinTouch+, можно с уверенностью утверждать: всем вышеописанным критериям она полностью удовлетворяет и даже по некоторым превосходит эталонные показатели. Работать с этой Клавой можно более чем комфортно. Процент попадания по клавишам (который высчитывается на основе вышеперечисленных характеристик) очень вы-



сок. Лично я, пересев с Cherry на 2.4G TwinTouch+, не почувствовал практически никакой разницы — процесс привыкания и адаптации прошел быстро и безболезненно (не считая острой, колющей под жабу потребности занять себе такую же).

Тут же немного слов о замеченных минусах. Во-первых, это слишком маленький Backspace. Для частого использования и по неписаному стандарту он должен быть длиннее рядовых клавиш. Во-вторых, это слишком тусклая краска русской раскладки. Genius использует темно-красный цвет, который плохо виден на сером фоне, особенно при слабом освещении. В наших полевых испытаниях было выяснено, что вечерний труд с 2.4G TwinTouch+ возможен, однако требует хороших навыков слепой печати. В противном случае различать клавиши придется с фонариком. В-третьих, мне не сразу удалось найти на клавиатуре индикаторы Caps Lock и Num Lock. Непонятно зачем разработчики вынесли их на коробку базы-приемника. При условии, что вы, как и я, поначалу засунули базу куда подальше (иначе нафига нам этот ваш 2.4G?), наблюдать состояние Lock-ов можно только опытным путем. Это есть очень неудобно.

Навороты

Ради приличия хочу сказать пару слов о некоторых разной степени полезности фенечках, реализованных в Genius Wireless 2.4G TwinTouch+. Первая фенечка — это, как ни странно, мышка. В силу своей ординарности в сравнении с великолепной Клавой она действительно выглядит как небольшое, но полезное дополнение.

Первое впечатление, тем не менее, положительное. Средний профиль — немного ниже стандартного, но не настолько, чтобы вызвать дискомфорт. Приятная

шероховатая поверхность и правильный скроллер с хорошо отрегулированным шаговым сопротивлением. Упомяну, что мышка, вопреки ожиданиям (вы ведь уже подсмотрели цену?), не оптическая, а шариковая. При испытаниях в Quake, Unreal и Counter-Strike демонстрирует вполне себе неплохие результаты — то есть, другими словами, практически не отличается от обычных проводных Mitsumi (среди многих киберспортсменов считается идеалом). Никаких специфических глюков вроде самопроизвольного мигрирования прицела по экрану и спонтанных, неконтролируемых прыжков (это если вы "байндите джамп на кнопку мыши") замечено не было.

Фенечка номер два — это набор из 12 дополнительных клавиш в верхней части клавиатуры. Самое лучшее, что можно про них сказать — так это то, что они очень гармонично дополняют дизайн Клавы. Функциональность же для многих пользователей будет под вопросом. Полюбить расширенный набор можно только в результате длительных тренировок и аутотренинга. Придется запрещать себе использовать мышь для запуска браузера, уменьшения/увеличения громкости и запуска почтового клиента. Меня немного удивило отсутствие традиционной клавиши для быстрого вызова калькулятора — на моей памяти именно эта функция оказалась единственной действительно востребованной.

Третья и четвертая фенечки последовательно — это раскладная подставка под кисти рук и боковые подписи под часто используемыми клавишными комбинациями. Про первую сказать особо нечего — есть подставка, и она удобна. При необходимости и при нехватке места на столе подставка легко убирается под корпус клавиатуры.

Говоря же про "комбинации", я имел в виду небольшие надписи с обращенной к пользователю стороны некоторых клавиш. Надписи эти указывают, какую функцию можно совершить данной кнопкой в комбинации с Ctrl. Например, под клавишей С написано традиционное "Copy", а под V и X — "Paste" и "Cut" соответственно. Достаточно удобная вещь для людей, давно работающих в MS Word/WordPad и до сих пор не использующих некоторые стандартные комбинации.

Ля мур?

А теперь о главном. Стоит все это взвешенное великолепие 120 усредненных долларов. Специально вывел этот факт в конец статьи, иначе, боюсь, дочитать ее до конца взялись бы немногие. Но факт есть факт. Шикарный набор Genius Wireless 2.4G TwinTouch+ стоит воистину шикарно. И, несмотря на все предыдущие дифирамбы, считаю своим долгом сказать, что эта сумма является не совсем адекватной. Приемлемая цена, на мой взгляд, должна находиться около отметки 60-70 у.е. Иначе круг покупателей будет значительно уже того круга людей, кому этот продукт действительно нужен. Будем надеяться, что рано или поздно похожие мысли посетят маркетинговые умы компании Genius. Пока же разложим все по полочкам:

Плюсы

- + отличная, профессиональная клавишная система
- + удобная и функциональная мышка
- + надежная связь с приемником и небольшое энергопотребление
- + стильный привлекательный дизайн

Минусы

- большая цена (\$120)
- некоторые мелкие недоработки (тусклые надписи, мелкий бэкспейс, неудобная индикация).

Большое спасибо компании "Бюрократ" (www.buro.ru), официальному дистрибьютору продукции Genius в России. ■

Горячие головы



Обзор лучшего летного комплекта THRUSTMASTER HOTAS Cougar

Что такое "ХОТАС"? Искушенный путешественник по порносайтам предположит, что это русская транскрипция "hot ass". Любитель пафосных американских фильмов про авиацию скорее выдвинет другое предположение — "hot ace". И только настоящие знатоки — фанаты хардкорных авиасимуляторов — смогут дать правильный ответ: *Hands On Throttle And Stick* — руки на секторе газа и рукоятке. Именно им — знатокам и фанатам — и посвящается эта статья. Ибо кому, как не им, вообще может прийти в голову мысль о покупке **HOTAS Cougar**: джойстика стоимостью \$350?

стерами. Его нескромная цена объясняется наличием уникальных, не имеющих аналогов возможностей, беспрецедентным качеством исполнения и (куда ж без этого) полным отсутствием конкурентов.

Я помню чудное мгновенье...

Различия между **HOTAS** и просто джойстиками начинаются уже во внешнем виде. Он огромен. Все, что я видел до этого, смотрится рядом с ним, как японские малолитражки на фоне КАМАЗа. Доставая его из коробки, начинаешь

понимать, что он не просто велик, но и тяжел: РУС (Ручка Управления Самолетом) и РУД (Рукоятка Управления Двигателем) весят около 4 кг каждая. Объяснение этому факту находится сразу: **HOTAS** имеет цельнометаллический корпус. Внешне комплект копирует органы управления истребителя F-16 (Block 50), но что нам до этого сходства? Кабы это была реплика системы

управления МиГ-29 или Су-27, тогда другое дело. Да и есть ли польза от аутентичного сходства джойстика с реальными органами управления? Мне думается, что это не более чем рекламный трюк, рассчитанный в первую очередь на американцев. Для усиления сходства со своим реальным прототипом **HOTAS** также имеет и подписи к кнопкам, хэтам и кольцам (вращающимся аналоговым регуляторам).

В комплекте с джойстиком поставляются необходимые драйвера и справочное руководство, к сожалению, на английском языке. С учетом того, что настройка **HOTAS** — задача не из простых, без русского руководства никак не обойтись. Взять его, кстати, можно здесь: <http://www.hotas.ru>. Этот сайт в идеале должен стать вашей стартовой страницей, здесь вы всегда сможете найти ценные советы, свежие обновления ПО и описания различных хитростей по настройке **HOTAS**.

Установка

Как и любое USB-устройство, **HOTAS** подключается и устанавливается крайне просто: необходимо соединить специальным интерфейсным кабелем РУС и РУД и подключить джойстик к USB-разъему компьютера. Перед подключением необходимо установить драйвера. Вообще-то никто не мешает установить их и после подключения (придется лишний раз перегружать машину), либо вообще не устанавливать (даже так он будет работать, но в этом случае вы просто лишитесь доброй половины функций).

Словосочетание "программное обеспечение джойстика" вызывает улыбку, но... только до первого запуска **HOTAS Cougar Control Panel**. Понимание приходит очень быстро: "батюшки, да он же программируемый!". Да-да, **HOTAS** имеет свой собственный командный язык. Но, к счастью, фирменная утилита сильно облегчает настройку различных функций и загрузку конфигурационных файлов в память джойстика, а утилита **Foxy: HOTAS Cougar Edition** вообще позволяет забыть про страшное слово "программирование", превращая настройку джойстика в легкое и приятное времяпрепровождение.

Что можно настраивать при помощи фирменного ПО и при помощи **Foxy**? В буквальном смысле все: настраивать чувствительность джойстика по всем осям, настраивать кривую отклика. Например, сделать так, чтобы при малом ходе РУС самолет управлялся очень плавно, а при большом отклонении рукоятки от центра начинал резко реагировать на перемещения ручки. Можно менять места оси (например, сделать так, чтобы тангаж регулировался при помощи РУД). Только не спрашивайте меня, зачем надо менять места оси: я и сам вот уже месяц не могу придумать рационального применения этой интересной функции. Настраиваются мертвые зоны по всем осям, причем как в крайних положениях, так и в центре. Предельно просто назначаются функции и макросы любой сложности всем без исключения кнопкам, а их, между прочим, целых 28 штук. Добавьте к этому числу еще микроджойстик и два аналоговых регулятора на РУД, и вы поймете, что клавиатура в авиасимуляторе вам не пригодится. Принцип "руки на секторе газа и ручке" осуществлен на все 100%!

Огласите весь список!

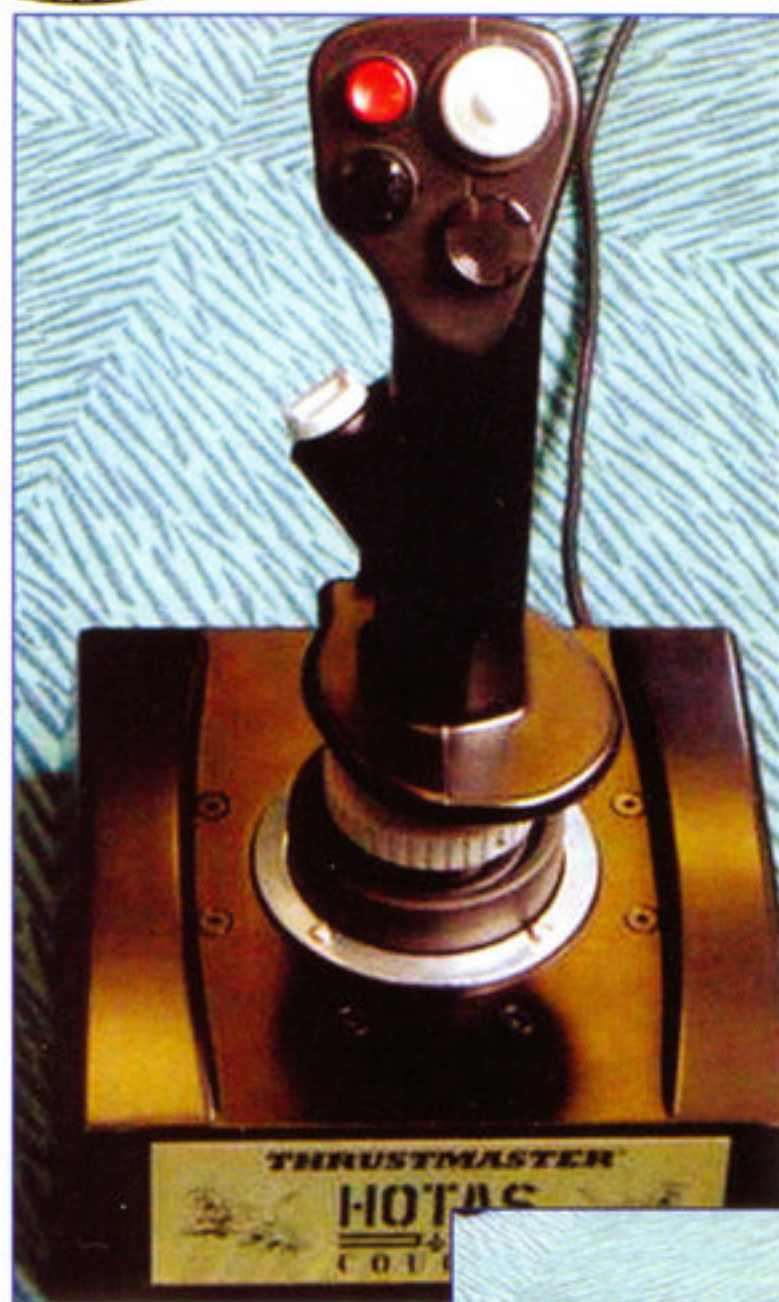
Рассмотрим подробнее органы управления **HOTAS Cougar**, а также варианты их применения в авиасимуляторах.



Все те, кто дернулся от цифры 350, как от хука с правой Майка Тайсона, могут смело перелистнуть страницу-другую — дальше будет сто-процентный нокаут.

На тот случай, если кто-то до сих пор не знает: есть просто джойстики (joysticks), и есть летные комплекты (flight control systems), правда, в просторечии джойстиками называются и первые, и вторые. Основное отличие летных комплектов: обязательное наличие отдельной рукоятки управления тягой двигателя (throttle), а в идеале — и педалей для управления рулем направления и тормозами. В отличие от джойстиков, летные комплекты предназначены исключительно для авиасимуляторов, использование их в остальных игровых жанрах — забивание гвоздей микроскопом.

Начнем с главного: **HOTAS Cougar** на данный момент — лучший летный комплект из всех когда-либо созданных манипуляторных дел ма-



РУС имеет курок, гашетку под большой палец, кнопку справа сбоку под указательный палец, кнопку спереди у основания джойстика и "лепесток" под мизинец. Итого: 5 кнопок для управления огнем, по-моему, более чем достаточно. Из перечисленных кнопок самая неудобная — гашетка, к ней приходится далеко тянуться, что особенно мешает стрельбе во время интенсивного маневрирования.

Помимо кнопок РУС снабжена 4 многопозиционными переключателями (хэтами). Наибольший экстаз вызывает самый верхний хэт: он большой, имеет ребристое резиновое покрытие (палец не соскальзывает) и большой ход, что позволяет очень четко контролировать его положение. Лучше всего он подходит для переключения видов из кабины. Два нижних хэта можно использовать для управления триммерами или для переключения режимов обзора (в Ил-2 я использовал правый хэт для переключения "нормальный обзор/панорамный обзор/прилечь к прицелу"). Самый неудобный хэт — на левом наплыве РУС: тянуться к нему неудобно, переключать — еще неудобнее. Лучше всего повесить на него редко используемые функции, например, управление заслонками радиатора.

РУД утыкана кнопками не меньше. Очень порадовал хэт под указательный палец: идеальное решение для управления закрылками, также его можно использовать как триммер руля направления.

Остальные кнопки назначаются по вкусу: здесь найдется место и для форсажа, и для кнопки запуска двигателя, и для ряда других функций. Кольца Range Knob и Antenna Switch могут использоваться, к примеру, для плавного управления шагом винта или для масштабирования обзора из кабины, если симулятор поддерживает эти функции.

Особого внимания заслуживает микроджойстик справа, который управляется большим пальцем. В первую очередь его можно использовать для плавного переключения видов из кабины вместо классического хэта. В правильности этой идеи убеждает и тот факт, что микроджойстик работает и как кнопка, что можно использовать для возврата своей "виртуальной головы" в центральное положение.

От винта!

Каков HOTAS в деле? Если втиснуть диагноз в два слова, получится "просто отлично!"

При использовании HOTAS тебя сразу охватывает всепоглощающее чувство полного контроля над самолетом и ощущение собственного пилотажного всемогущества, чувствуешь себя эдаким гибридом Покрышкина, Кожедуба, Рихтгофена и Хартмана вместе взятых. Жесткость РУС большая, но не чрезмерная — то, что надо; плавность хода РУД поддается настройке; все кнопки нажимаются четко. Просто фантастика. А теперь достаем корзинку с яйцами и переходим к недостаткам. Куда ж без них!



- Заметный люфт РУС, особенно по оси X. Не смертельно, но неприятно: разработчики утверждают, что это не недостаток, а особенность. Так уж и быть — поверю, но мне это сильно не понравилось.

- Фиксаторы на РУД, предназначенные для обозначения промежуточных положений рукоятки, слишком жесткие: при преодолении фиксатора запросто можно двинуть РУД сильнее, чем хотелось.

- Микроджойстик болтается, как... да что уж там: как на соплях он болтается. Нехорошо. Кстати, при перемещении РУД вперед "верх" микроджойстика уезжает в положение "влево", что сильно затрудняет его использование для обзора.

- То ли я такой сильный, то ли РУС все-таки недостаточно тяжелый, но при интенсивном маневрировании я его несколько раз от

Все по полочкам

Позитив

- Четкое управление в симуляторах.
- Большое количество органов управления: кнопки, хэты, кольца, микроджойстик.
- Регулируемая жесткость РУД.
- Великолепная настройка кривых отклика всех осей, настройка мертвых зон.
- Отсутствие ограничений для индивидуальной настройки.

Негатив

- Заметный люфт.
- Жесткие фиксаторы на РУД.
- Излишняя чувствительность микроджойстика.
- Отсутствие эффективных средств для управления рулем направления.
- Недостаточно тяжелое основание РУС.
- Фантастическая цена.

стола отрывал (может собственных Кинг-Конгов российская земля родить!). На мой взгляд, накинуть пару кило для основания не помешало бы.

- Увы, HOTAS без педального комплекта, почти как пиво без водки, — деньги на ветер. Повесить управление рулем направления не на что, в отличие от Top Gun Afterburner, который имеет специальную качающуюся планку на РУД. Поэтому приготовьтесь выложить еще около \$100 за хорошие педали.

Казнить нельзя помиловать

Покупать или не покупать? Придется ответить каламбуром: если абстрагироваться от денежной стороны вопроса, покупать однозначно.

Но что-то мне пока не попадались люди, способные абстрагироваться от \$350 или даже \$450 (если посчитать и педали). Поэтому окончательный ответ будет таков. Покупайте HOTAS Cougar, если:

- вы безумно любите авиасимуляторы;
- хотите себе самый лучший в мире джойстик;
- готовы мириться с описанными недостатками этого джойстика;
- готовы потратить на джойстик с педалями сумму, эквивалентную стоимости вполне приличного компьютера. ■



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

МЕСЯЦ октябрь выдался неурожайным на ценовые сенсации и технические революции. Ничто не рухнуло, никто не понизился, и ни одна зараза не изволила продаваться по оптовым ценам. Увы. Новости скупы и неоригинальны. На первое, как всегда, очередное стихийное и потому не страшное увеличение цен на некоторые типы модулей DDR памяти. Изнутри гнетет уверенность, что уже через недельку-другую (как раз к выходу этого номера) ситуация самореабилитируется и цены опять упадут. Далее налицо вполне предсказуемое снижение цен на видеоадаптеры нижней ценовой категории. Продавцы освобождают нишу для более перспективного GeForce4, чей ассортимент в последнее время просто радует. Немного "упали" жесткие диски — особенно это заметно по ценам на носители IBM. Неожиданно проявились в Москве еще не скоро ожидаемые "родные" видеокарты на чипе ATI Radeon 9700 Pro, тестирование которого вы можете освидетельствовать в этом номере (статья "GeForce4 киллер"). В прайсах некоторых фирм были замечены первые ласточки на чипсете AMD762. Имеется в виду материнская плата — Microstar MS-6501 K7DMaster-L. Новинка укомплектована двумя процессорными сокетами типа Socket A, интерфейсом DDR, ATA100, встроенным звуком и интегрированным сетевым контроллером. Возможна установка одного процессора Athlon XP+/Duron или двух процессоров Athlon MP. Неплохое и достаточно дешевое решение для сервера начального уровня.

Теперь о том, что за сюрприз на этот раз ожидает вас в нашей эпатажной категории "Компьютер для...". В этом номере мы публикуем интереснейший материал, посвященный компьютерному нелинейному видеомонтажу. Дело это непростое и требующее серьезных аппаратных ресурсов. Посему, чтобы немного облегчить задачу организации собственной телестудии, мы решили подсказать интересующимся читателям пару идей "ноу-хау". Добавим, что советы по составлению

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ВИДЕОМОНТАЖА AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Albatron PX845G PRO (Socket478, i845G, FSB533, Raid, DDR, AGP, Sound, SVGA, ATA133, ATX)	\$107,2
Процессор: Celeron 1800 BOX (128k, 400 MHz, Socket 478)	\$91
ОЗУ: NCP DDR 512 Mb PC-2100 (133MHz/266Mbps)	\$111
ПЗУ: 60, 0 Gb WD 600BB ATA100 7200 rpm (2 штуки для RAID)	\$170
Плата видеомонтажа: Pinnacle Systems Studio DC10plus	\$140
Дисковод 1: CD-ROM 48x Cyber OEM	\$21
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Case 919 250W(P-4) ATX	\$19
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	\$130
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$809,4
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 Mb	-\$55
Опция 2: замена жестких дисков на 40, 0 Gb WD 400BB ATA100 7200 rpm	-\$24
Опция 3: видеоплата 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$85
Опция 4: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$74,5
Опция 5: замена платы видеомонтажа на Pinnacle Systems LINUX (USB)	-\$81
Опция 6: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$63

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Epox EP-8KTA3L+ (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$66
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	\$39
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин) Ball N24B	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	\$18,5
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$74
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$34
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	\$23
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	\$145
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$446,7
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 Mb	+\$14,5
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$63

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Acorp 6A815EP v2 (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$63
Процессор: Intel Celeron 1000MHz (128k L2 cash, 100 MHz)	\$48
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 7931	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	\$18,5
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$74
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$34
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	\$23
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	\$145
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$452,7
Опция 1: замена модуля памяти на Hyundai 256 Mb	+\$14,5
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$9
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$7
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$38
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$63

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	\$69
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	\$60
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$87
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$85
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	\$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	\$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$210
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$32
Итого:	\$752
Опция 1: замена модуля памяти на Winbond PC-2700 512 Мб	+\$50
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$74,5
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 TI4200 (DVI, TV-Out)	+\$73
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+\$199

конфигурации нам давали специалисты одной известной компании, профессионально занимающейся монтажом на PC-платформе вот уже на протяжении 7 лет.

Пункт номер раз в нашем списке — это материнская плата Albatron PX845G PRO (Socket478, i845G, FSB533, Raid, DDR, AGP, Sound, SVGA, ATA133, ATX). Избрана нами за счет наличия встроенного RAID контроллера, встроенного же видео, низкой цены и набора бесплатных вкусностей (USB 2.0, шестиканальный звук, шина 533 МГц и т.д.). По наблюдениям специалистов, при монтаже в первую очередь важна частота процессора, поэтому вторым пунктом у нас будет процессор Celeron 1800 (128k, 400 MHz, Socket 478). На наш взгляд, оптимальное и самое экономичное решение для выбранной платформы.

Пункт третий — память стандарта PC-2100 объемом 512 Мб. Объем выбран из соображений "чем больше, тем лучше". По словам тех же специалистов-практиков — задачи редактирования видео очень требовательны к объему памяти. PC-2100 был предпочтен более быстрому PC-2700 по банальной причине деше-

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	\$164
Процессор: AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz, Socket A)	\$170
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$24
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$137
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$152
Видеоплата: 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$425
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: MidiTower Case Noblesse (Black) 300W P4	\$85
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3030
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 Мб	+\$137
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soltek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	\$96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$106
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$72
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$87
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$85
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	\$67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	\$51
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$210
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$32
Итого:	\$823
Опция 1: замена модуля памяти на Winbond PC-2700 512 Мб	+\$50
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$74,5
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 TI420 (DVI, TV-Out)	+\$73
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+\$199

визны. В качестве дисковых носителей мы выбрали два жестких диска Western Digital 600BB (ATA100, 7200 rpm) объемом по 60 Гб. Предположительно при конфигурации они должны будут слиться в единое дисковое пространство, призванное хранить в целости наши многогигабайтные "сырые" материалы. Фишка конфигурации — плата нелинейного монтажа Pinnacle Systems Studio DC10plus, о которой вы можете прочесть все в той же статье на страницах все того же "Железного цеха". Остальные комплектующие подобраны стандартно. Монитор обычный, с диагональю 15". Причина — цена; и, кроме того, по словам прожженных профессионалов — лишь жалкие пиджоны могут требовать 17" для работы с разрешением 768x576.

Как видите, итоговая цена получилась отнюдь не бодрящей. Увы, нелинейный монтаж — занятие дорогое. И потому в опциях предложено несколько вариантов облегчения конфигурации с надеждой на будущий апгрейд. В общей сумме вы можете снизить конечную стоимость на 80-160 долларов. Особое

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



внимание обратите на опцию номер 5, где вместо Studio DC10plus предлагается воспользоваться USB кабелем Pinnacle Systems LINX. Полезность и смысл этого предложения вы узнаете, прочитав сами-знаете-какую статью на страницах сами-знаете-какого цеха. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS P4T533-C (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX)	\$172
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478) BOX	\$351
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400MHz)	\$227
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$152
Видеоплата: 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$425
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: MidiTower Case Noblesse (Black) 300W P4	\$85
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$217
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3285
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512Mb	+\$227
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445



Хочу проапгрейдить материнскую плату, но мучаюсь вопросом: влезет ли мой старый GeForce 2 MX400 в слот AGP 8X?

В таких случаях мой престарелый и немного выживший из ума учитель логики советовал рассуждать на пальцах. Давай попробуем. Итак, большой палец — это могучая AGP 8X. Мизинец — это, стало быть, твой не слишком могучий GeForce 2 MX400. Если ты не инвалид и не пришелец, то между этими двумя пальцами затусовалось еще три. И что это значит? Да ничего не значит. Я же сказал, что мой учитель логики немного выжил из ума. Поэтому бросим эти бредни и будем рассуждать как нормальные люди. GeForce 2 MX 400 рассчитан на AGP 4X. AGP 8X прекрасно совместим со своим младшим братом. А посему ставь свой GeForce в новую материнку и не бойся. На этом, кстати, обратная совместимость и кончается. Карту, рассчитанную на AGP 2X, в слот AGP 8X лучше не вставлять — дело может закончиться запахом паленого.

Помогите отчаявшемуся человеку! Хотел записать на диск видео с тюнера, потом глянул — фильм на 70 минут занял на винте 4 гигабайта. Я в шоке. Пытался заархивировать — размер файла уменьшился ненамного. Как же полновесные фильмы всего на один диск записывают?

Твой тюнер, скорее всего, не имеет аппаратной компрессии, поэтому видео на диск записывалось «как есть», в самом простейшем формате (чуть ли не bmp по кадрам). Конечно, фильм надо ужать. Чем — вопрос вкуса. Ты можешь выбрать один из нескольких десятков популярных кодеков. Например, ролик на нашем компактe пакуется кодеком DivX и, как видишь, пакуется весьма неплохо. Если бы его кидали на диск без компрессии, там бы вряд ли нашлось место для чего-то еще. Разные программы для фотомонтажа (например, Adobe Premier или даже один из модулей 3D Studio MAX) могут паковать в разные форматы с разной степенью компрессии. К примеру, форматы bik и smk, которые специально предназначены для роликов в компьютерных играх, могут применяться в принципе для чего угодно, хоть для фильмов. А сжимают так, что соседние форматы только завидуют. Когда будешь выбирать приемлемый кодек, не забудь еще одну немаловажную деталь: многие сжимают изображение за счет его качества. В настройках большинства кодеков можно указать степень компрессии. Не спеши задвигать ползунок до упора в Low Quality — получившееся после нескольких часов ожиданий зрелище может тебя не обрадовать. Для эксперимента выбери небольшой (секунд двадцать) отрезок своего фильма и прогони на нем все подручные кодеки. Тогда ты можешь визуально оценить качество и выбрать кодек по потребности.

Можно ли на старушку ASUS P2B через переходник поставить Celeron 1100?

Celeron 1100 построен на ядре Tualatine и ставится на материнские платы с чипсетом i815-BStep. Чипсет 440BX (который угнездился в твоей ASUS P2B) предназначен для совсем другого напряжения ядра. Так что Celeron 1100 можно поставить на ASUS P2B только через специальный переходник, обладающий VRM-блоком для генерации нужного для Tualatine напряжения. Одна загвоздка: нет сейчас таких переходников в продаже. Да, анонсировался один, но где он сейчас? Насколько я знаю, в Россию такой переходник еще не поступил. А с обычным переходником процессор просто не сможет работать. Так что не судьба тебе пока сделать выгодный апгрейд. Скорее всего, придется покупать новую материнскую плату.

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме «Горячев ONLINE» на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша «Разгоряченная линия», посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!

В некоторых старых играх графика воксельная. А что такое воксель? Это какой-то устаревший стандарт?

Нет. Воксель, на мой скромный взгляд, — это самый передовой стандарт, просто никто об этом не знает. Суть в том, что раньше разработчики были посмелее и решались на разного рода эксперименты. Сейчас внедрять воксельную графику бояться — вдруг она окажется экономически нецелесообразной? Опять же, довести эту технологию до ума ни у кого руки не доходят. Среди шедевров прошлого на воксельной графике основывались Outcast и отечественные «Вангеры» (правда, только частично). А еще во многих играх воксельная технология применялась для обработки ландшафтов.

По большому счету, воксель — это трехмерный пиксель. Только с небольшими нюансами. Вот мир из чего состоит? Ну, понятно, что из девочек и мальчиков. А помимо? Из атомов да молекул, и прочих мелких соринков. А почему бы трехмерный мир по ту сторону монитора не воссоздать из каких-нибудь элементарных частиц? Конечно, не таких мелких, но чтобы рядовой геймер неоднородности мира не заметил. Ведь как хорошо получится — стукнул кулаком по стене, а в ней дырка по форме кулака. А сам кулак на мелкие кусочки... Стена-то из частиц состоит, поэтому рассчитать ее физику проще простого. Кулак, ясен пень, тоже не железобетонный. Проехался джип по дороге, а с дороги поднялись красивые клубы пыли. Конечно, дорога — это ведь сборище частиц, поэтому какую-то их часть можно приподнять и вверить закону тяготения.

На начальном этапе разработки предполагалось, что виртуальный мир из вокселей будет жутко красивым и сверхреалистичным. И жили бы все счастливо, и было бы у всех много воксельных конфет, если бы производители видеокарт хоть раз почесались и сделали аппаратную поддержку вокселей. Ну, производителям видеокарт и чесаться-то лень, а уж воксели внедрять... Без поддержки на аппаратном уровне кристальная мечта рассыпалась в воксельную пыль. Ведь воксели и сейчас обсчитываются только процессором. А особой производительности таким подходом не добьешься. Вот и загнута замечательная технология. И многоожидаемый Outcast 2 делают (точнее, делали — проект закрыт) на полигонах.

Я слышал, что через Интернет можно звонить по междугородке на халюву или по низким тарифам. Не подскажите, как это можно сделать?

Обмануть АТС как вариант можно с помощью модема, скачав на популярных хакерских ресурсах тоны доступа. Путь этот мной еще полностью не изучен, поэтому более подробные рекомендации смотрите в следующей «Горячей линии». К вопросу этому мы непременно вернемся.

Если же хакерская жилка тебе чужда, ты можешь не выпендриваться, а поступить как все нормальные люди. Берешь программу MS Net Meeting (она входит в поставку windows по умолчанию), надеваешь свои наушники с микрофоном, связываешься с необходимым тебе сетевым абонентом, и вперед... Единственная незадача в том, что у твоего собеседника тоже должен быть Net Meeting, модем, микрофон и, наверное, какой-нибудь компьютер. Но это ведь мелочи, правда?

Должен тебя предупредить, что удовольствие от разговора ты получишь только в том случае, если модем у тебя хороший, а линия цифровая. В противном случае тебе придется ждать ответных реплик собеседника по несколько минут.

Я долго не пользовался моим принтером Epson C40, и у него засохла головка. Неужели ее теперь придется менять? Нельзя ли ее как-нибудь оживить?

Можно, но операция эта не для слабонервных. Но если денег на печатающую головку совсем-совсем жалко (оно понятно — эта штука стоит почти как сам принтер), можешь попытаться ее реабилитировать. Не даю стопроцентной гарантии, но многие так спасали себе и нервы, и деньги. Все нижеописанные инструкции выполняйте на свой страх и риск!

Существует две стадии загрязнения головки: "не печатает" и "совсем не печатает". Для каждой стадии свои методы. Для промывки головок тебе потребуется оригинальная промывочная жидкость от Epson — A29 или A49. Первая применяется для "не печатает", а вторая, как ты, наверное, уже сам догадался, для "совсем не печатает". Стадию "Ну вообще не печатает" мы разберем в конце. Для лучшего эффекта рекомендую смешать эти две жидкости в равных пропорциях. В любом случае, тебе не удастся просто так использовать A49, так как "жидкость" эта вязкая, как мед. Возьми шприц на 10 миллилитров и заполняй его нашей гремучей смесью. Теперь внимательно посмотри на головку принтера. Увидел конус, который входит в картридж? Отлично, а теперь надевай на него шприц. А теперь аккуратно, постепенно увеличивая напор, прокачивай через дюзы промывочную жидкость. Всю процедуру, естественно, лучше проводить где-нибудь над раковиной. Внимательно наблюдай за дюзами. Если из каких-то дюз не льется жидкость, попробуй поводить поршень шприца туда-сюда. При этом возможные частицы грязи переместятся и вылетят с другой стороны. Повторяй процедуру до тех пор, пока из каждой дюзы не польется ровная струйка. Кстати, если ты еще не догадался, головку перед всей этой операцией надо снять! А то имеются тут рядом со мной индивидуумы... После всех мучений ставь головку на законное место, вытирай пот со лба и вставляй оригинальные картриджи. Теперь через панель управления в настройках драйвера принтера несколько десятков раз прокачай чернила через дюзы (там должна быть такая опция). После проводи распечатку дюз. Если все в порядке — принтер снова заработает.

Что же может быть не в порядке? Вот это как раз и есть та самая злополучная стадия "Ну вообще не работает". Дело в том, что при длительном использовании некачественных "левых чернил" пьезокристалл постепенно разрушается от перегрева. Засыхание чернил и дальнейшие попытки "пропечатать" принтер приводят к логическому, но трагическому финалу. Если так, увы, ты имеешь дело с полностью поврежденной головкой, ремонту не подлежащей.

Почему у меня в компе тихий звук? Когда я врубаю колонки на полную, звук очень тихий...

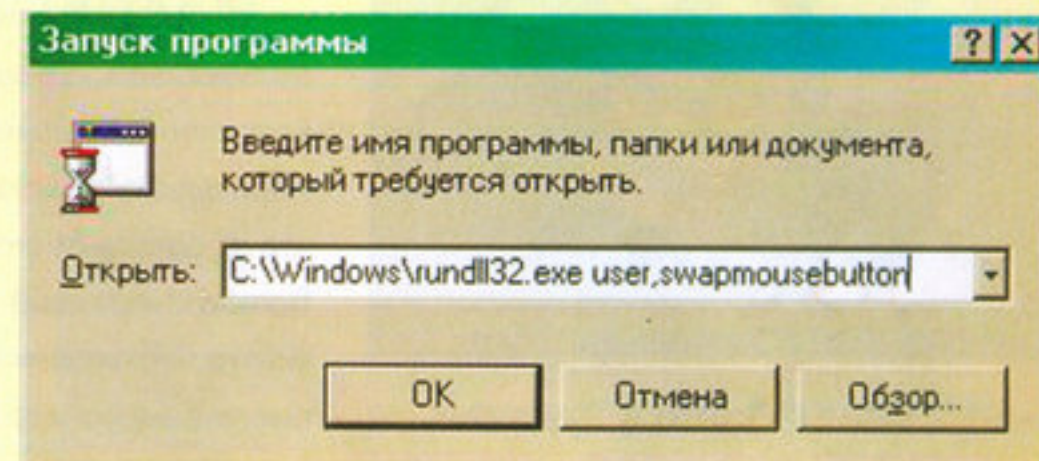
Уж сколько раз твердили миру, что треба конфигурацию свою писать! Ладно, буду гадать на кофейной гуще. Для начала, ну вдруг, на всякий случай, проверь регулятор звука в Windows — вдруг он задвинут по самое не хочу. Если проблема не в этом, есть только два варианта — либо у тебя слишком мощные колонки, либо слишком хилая звуковая карта. А может быть, и то, и другое одновременно. Если под рукой есть старый советский усилитель, особенно ламповый, попробуй включить его между колонками и звуковой картой. Если входные и выходные сопротивления не слишком различаются, звук будет такой, что под стол лезть захочется. Предупреждаю: выполняй эту операцию на свой страх и риск! Ну а если советские усилители в твоём доме отродясь не водились, могу посоветовать только одно — ставь звуковую карту помощнее. Скорее всего, у тебя какой-нибудь наборный AC'97. Естественно, усилки на материнской плате не смогут "раскачать" зверский распаянный сабвуфер. Если с деньгами худо, можешь поставить любую звуковую карту, лишь бы внешнюю. Ее усилитель будет в любом случае мощнее, чем встроенной в материнскую плату.

? А вы знаете, что... ?

...при редактировании любого текста очень удобно пользоваться клавиатурными сокращениями. Комбинация Ctrl-C, например, позволяет скопировать выделенный участок текста в буфер обмена, а Ctrl-V, наоборот, вставить.

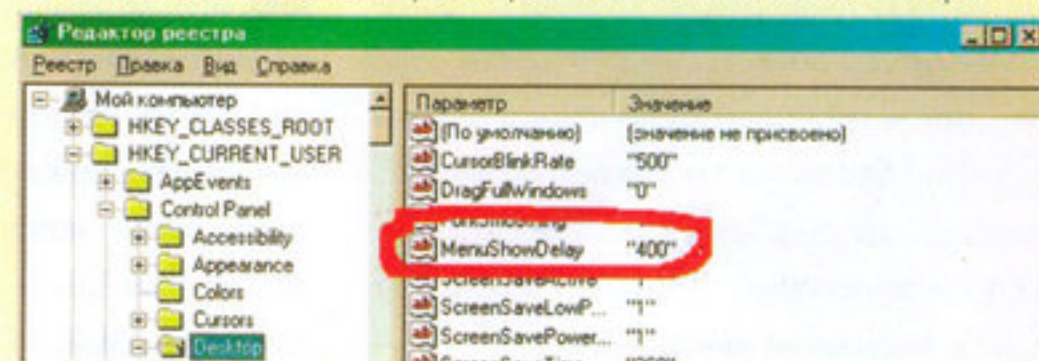
...вполне реально создать на рабочем столе иконки для быстрой перезагрузки и выключения компьютера, даже если вы не обладаете навыками программирования. Просто создайте два ярлыка. В рабочем пути первого пропишите "C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,ExitWindowsExec", второго — "C:\WINDOWS\RUNDLL.EXE user.exe,ExitWindows". Теперь по двойному клику вы сможете быстро перезагрузить компьютер или завершить работу. Если Windows вы выгуливаете в папке, отличной от C:\Windows, измените пути до файла rundll.exe соответствующим образом.

...подшутить над другом вы сможете, буквально на десять секунд получив доступ к его компьютеру. Если, конечно, за



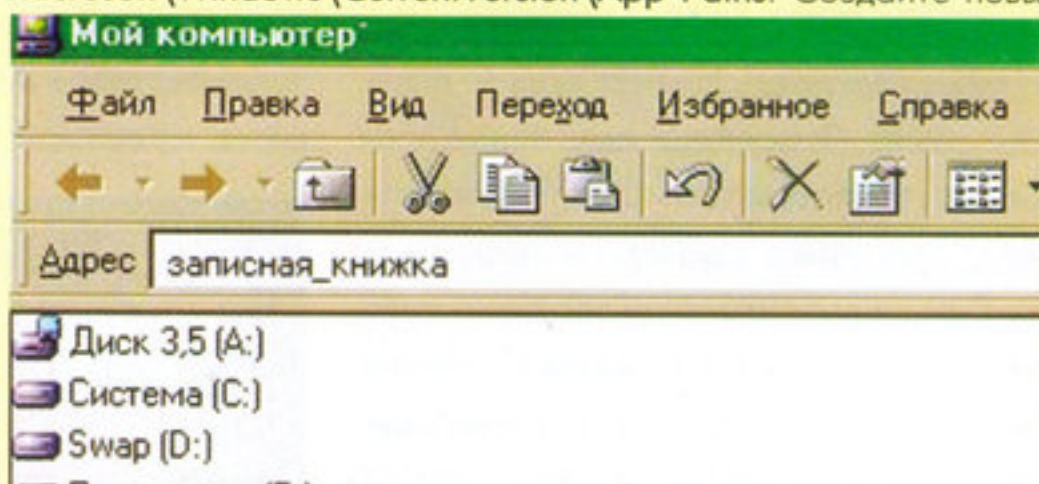
это время успеете кликнуть по кнопке Пуск->Выполнить... и ввести строку "C:\Windows\rundll32.exe user,swapmousebutton". Друг будет очень удивлен, когда обнаружит, что клавиши мыши неожиданно поменялись местами.

...скорость выпадения разного рода менюшек можно поменять с помощью реестра. За это отвечает параметр



HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop\MenuShowDelay. Учтите, что параметр текстовый, а не числовой, хотя время указывается в миллисекундах.

...с помощью реестра можно создавать своего рода псевдонимы для файлов, и даже с использованием русских букв. Например, чтобы создать псевдоним для Блокнота, откройте в реестре ключ [HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\App Paths]. Создайте новый



подключ и назовите его именем псевдонима, например "записная_книжка". Установите значение параметра "По умолчанию" равным полному пути до вашего блокнота (скорее всего, это будет C:\Windows\notepad.exe). Теперь в строке "Адрес" любого окна вы можете написать "записная_книжка" и нажать на Enter — и Блокнот тут как тут.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Napster — R.I.P.?



Великий круговорот "Напстера" в виртуальной природе Интернета, судя по всему, подошел к логическому завершению. Начав свою карьеру музыкальной шкатулки в далеком 1995 году с легкой руки паренька Шони (Шон Фэннинг), "Напстер" проделал длинный путь от утилиты для узкого круга друзей Шона до крупнейшей программы по обмену музыкальными файлами. До 1999 года как сама программа, так и трансфер музыкальных файлов были абсолютно бесплатными. Но летом девяносто девятого на "Напстер" подали в суд сразу несколько студий звукозаписи, обвинив владельцев корпорации в нарушении авторских прав.

Целый год шло судебное разбирательство, и все это время "Напстер" продолжал функционировать. В 2000 году судом одного из штатов было вынесено решение в пользу истцов, по которому компания Napster должна была выплатить кругленькую сумму пострадавшей стороне. Уже тогда по Интернету поползли слухи, что "халява кончилась, и шарашку скоро прикроют". Но последовала апелляция, потом снова. Прошел еще один год, на протяжении которого пользователи Сети продолжали свободно обмениваться mp3'шками бесплатно. Пока, наконец, на окончательном заседании суда сразу нескольких штатов было решено признать "Напстер" виновными и заставить компанию выплатить несколько миллионов долларов.

Понятно, что подобной суммой компания не обладала, поэтому было разрешено продолжить распространение музыкальных файлов, но уже за деньги (истцы с этим полностью согласились).

И вот относительно недавно Napster — которые сами уже не справлялись с выплатой долгов — должна была купить немецкая компания

Bertelsmann. Bertelsmann должны были помочь "Напстеру" расквитаться с долгами и заново запустить сервис платного распространения музыки через Интернет. Но когда контракт был уже почти подписан, очередным заседанием суда было вынесено решение запретить продажу корпорации. На этом дело пока заглохло. Почти очевидно, что Napster не сможет вовремя выплатить задолженность, а у жителей Сети популярностью пользуются уже совсем другие службы распространения музыки. Тот же Morpheus или Kazaa.

Похоронка на Napster еще не пришла, но за упокойную уже можно справлять. Похоже, осталось совсем немного.

Идеальная защита

Microsoft, уверяющая всех, что продукты компании идеально защищены, продолжает игнорировать очевидные факты. А факты говорят, что продукты Microsoft защищены НЕ идеально. В этом очередной раз заставил всех убедиться молодой хакер из Швеции, взломавший компьютерные сети трех крупнейших шведских банков. Демонстрационная атака велась через SSL-протокол. Хакер создавал фальшивые SSL-сертификаты и подкладывал их пользователям, осуществлявшим банковские операции. Если бы целью атаки была не демонстрация имеющихся дыр в протоколе, а воровство, то владельцы кредиток наутро обнаружили бы себя банкротами. А так — отделались легким испугом. Впрочем, достойной альтернативы Microsoft SSL на рынке пока нет, так что придется довольствоваться этим "решетом" до выхода какого-нибудь Microsoft SSL 2...

Червь-детонатор

Сколько ни предупреждала "Лаборатория Касперского", а очень многие пользователи так и не озаботились очисткой своих компьютеров от зловредного червя Klez. И шестого сентября настал день расплаты. Одна из многочисленных модификаций вируса — Klez.E — стерла информацию с винчестеров тысяч пользователей по всему миру.



Банковские счета, финансовые отчеты, личные документы... Червь прошелся по винчестерам, подобно низкоуровневому форматированию. Настоятельно рекомендуем обновить антивирусные базы данных и пройтись по дискам лишним раз сканером, поскольку точно не известно, когда сдетонируют, да и сдетонируют ли вообще другие версии Klez!

Вирусный Топ

В очередной раз предлагаем вам ознакомиться с десяткой самых распространенных вирусов Интернета.

1. I-Worm.Klez
2. I-Worm.Lentin
3. Win95.CIH
4. Abba
5. I-Worm.Hybris
6. Win32.FunLove
7. I-Worm.Sircam
8. I-Worm.Magistr
9. Win95.Tecata
10. I-Worm.HappyTime

На Klez приходится порядка 70 процентов вирусного "рынка". Около тридцати процентов популярности досталось Lentin, остальные вирусы собирают, что осталось — по 0,5 и менее процентов. Но заметьте, что в десятку до сих пор входят вирусы, эпидемии которых были более четырех лет назад, вирусы, которые видит и удаляет любой вирусный сканер. А значит, причина жизни этих вирусов в Сети лишь одна — человеческий фактор. Мы — пользователи — забываем проверить приходящую корреспонденцию, мы не обновляем антивирусные базы, мы не защищаем систему файерволом... В общем, "защити систему и живи спокойно" или трясись каждый божий день, что завтра вся нужная информация будет безвозвратно потеряна.

Эпидемия? Полноте!

Вирусные эпидемии, вирусные эпидемии... Шуму-то сколько. Но если вы внимательно следили за нашими "Новостями Интернета", то могли заметить, что за истекший год все эпидемии были обусловлены старыми



вирусами — двух-трехлетней давности. Неужели новые вирусы не способны составить конкуренцию своим предшественникам? Судя по всему, так и есть. К тому же за 2002 год, вопреки мрачным прогнозам специалистов, появилось очень немного по-настоящему новых вирусов. Хакеры предпочитают модифицировать код уже имеющихся программ. А это значит, что в ближайшем будущем, скорее всего, можно будет немного передохнуть

от массовых атак на наши компьютеры. Современные антивирусные программы достаточно хороши, чтобы распознавать все гибриды, вычлняя код вируса-прародителя. Ну а совершенно новые вирусы, как наглядно демонстрирует статистика, нынче не в моде.

SMS тебя за пятку



Отечественные пользователи мобильных телефонов, подключенных к "МТС" или "Би-Лайн", иногда получают по несколько рекламных SMS в день и не особенно расстраиваются по этому поводу. Такова уж русская душа — "на халяву и уксус сладкий". А вот душа англичан совсем не такая. Им сладок только тот уксус, который они — англичане — сами купили ввиду острой необходимости. Поэтому, когда британская сотовая компания Moby Monkey начала буквально заваливать своих пользователей SMS'ками с рекламной информацией, пользователи тут же обратились в суд. Суд рассмотрел иск и счел необходимым оштрафовать Moby Monkey на... пятьдесят тысяч фунтов! Похоже, эпидемия сотового спама нам в ближайшем будущем не грозит.

Грудь — колесом, а остальное как получится

Скажите, вас волнует длина вашего пениса? Что? Вы девушка? Ну, тогда вас просто обязан волновать размер вашего бюста? Что, нет? Не волнует? У вас нет бюста? Тогда почему же... Что-то, молодой человек? Это вас волнует размер бюста вашей девушки? А ее длина вашего пениса не волнует?



Уж не знаю, как вас, а вот американцев эти два вопроса — длина детородного органа и размер органа детовскармливающего — волнуют. Причем весьма. Иначе как объяснить тот факт, что компания CP Direct успела заработать круглую сумму на продаже таблеток для, гм... решения означенных выше проблем. Или это не проблема? Ну, для кого как, видимо. Во всяком случае, тысячи американцев с радостью расстались с 60\$ за "замечательную возможность увеличить габариты своих причиндалов". Ну а как только изрядная сумма была CP Direct наварена, стражи правопорядка стремительно прикрыли "шарашку" и верну-

ли несчастным американцам, так и не увеличившим размеры своих достояний ни на дюйм, их кровно заработанные.

Что-то, молодой человек? Вам интересно, были таблетки для груди и для того, что пониже, одинаковые или разные? Думаем, что разные. Впрочем, какая теперь-то разница. Надеяться все равно уже не на что...

Хакеры наступают

Как вы думаете, какие хакеры самые опасные в мире. Американские? Немецкие? Года два-три назад вы были бы правы. Но не сегодня. По данным независимых исследований компании MI2G, на сегодняшний день самыми опасными являются бразильские компьютерные хулиганы. Буквально за полгода число бразильских хакеров выросло чуть ли не в два раза, а количество серверов, взломанных ими, — в пять раз. Подобную активность именно бразильских хакеров исследователи объясняют тем, что в Бразилии пока нет действующих законов, обеспечивающих должного наказания за виртуальные преступления. А вот наличие таких законов в США и Европе как раз обуславливает спад хакерской активности в этих регионах.

Есть и еще одна причина, по которой европейские и американские хакеры не так активны. По заявлению известного английского хакера Scotsman Gus, основным препятствием для развития хакерства в Англии служит не действующее законодательство, а элементарное ламерство начинающих взломщиков, многие из которых уже достаточно опытные, чтобы отследить и выявить деятельность хакеров-профессионалов, но вот с сомнением у них еще не все в порядке. Поэтому очень часто они стараются воспользоваться трудами других. Например, ворваться на сайт, взлом которого был начат другим хакером. Ну а если воспользоваться трудами другого не получается ввиду недостатка собственных знаний, хакеры-ламеры просто трезвонят на всю Сеть, что-де они увидели начало взлома... Понятно, что после этого продолжать начатую работу опытный хакер уже не сможет.

По словам Скотмана получается, что понятия хакерского братства уже несколько лет как не существует. Нельзя просто прийти на тусовку и рассказать приятелям, как ты крут, как взломал сайт банка/корпорации/частного лица. Приходится делать все тихо, никому ничего не говоря и следя, чтобы никто ничего не узнал. Так что романтики в хакерстве уже нет, а заниматься взломом очень сложно и зачастую невыгодно.

Сервер под замком

Весьма интересный способ защиты серверов от атак хакеров предложила японская компания Scarabs. Scarabs разработала новый жесткий диск, в котором к каждому "блину" прилагается не одна, как в большинстве нынешних хардов, а две головки. Одна умеет записывать и считывать информацию, а вторая только считывать. Когда такой винчестер работает в режиме подключения к Интернету, задействована только считывающая головка, и ни один хакер не сможет изменить содержи-

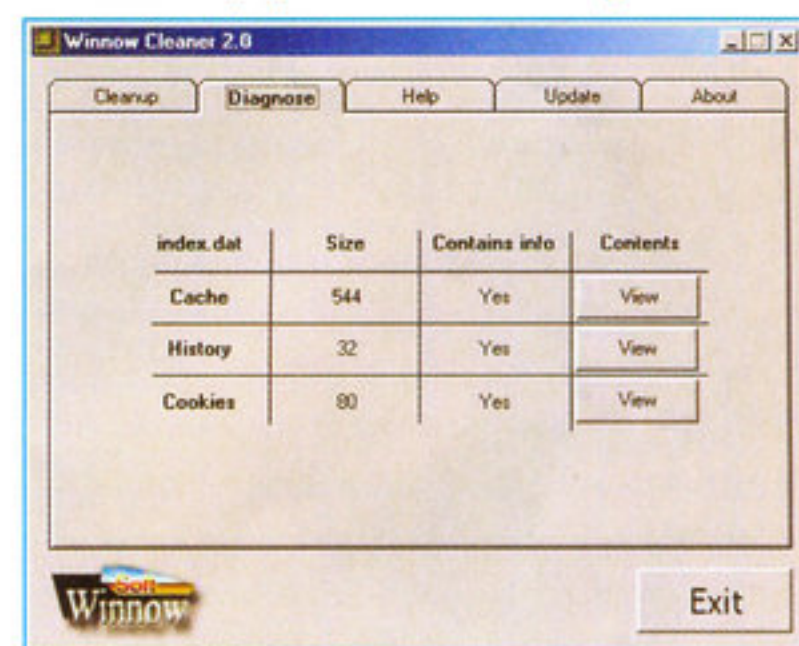
мое на винчестере сервера. Для активации же записывающей головки необходим специальный электронный ключ, который находится у оператора.

Вот такая незамысловатая идея, не без здравого смысла, но... Как себе товарищи из Scarabs представляют работу, скажем, почтового сервера или сервера по сбору данных? Без записи информации извне работа такого сайта будет попросту невозможна. Но для простых информационных страничек подобный винчестер — идеальная защита от атак из Сети.

Антивирус на антивирус

Еще одно маленькое предупреждение о маленьком неизвестном, но весьма зловредном вирусе. Получив письмо с заголовком вида: "Protect Your NetWare with Kaspersky Anti-Virus", — не спешите запускать "якобы Антивирус Касперского", прикрепленный к письму. Лучше сразу запустите настоящий антивирус и пройдитесь по своему винчестеру. В письме содержится троян, который при первом же коннекте с Сетью передает управление вашим компьютером удаленному серверу, с которого загружается утилита несанкционированного доступа к информации на вашем диске. С этого момента все файлы на вашем компьютере будут открыты для доступа любому проходящему мимо хакеру.

Хакеру на заметку



Товарищи хакеры, к вам обращаемся... Обязательно обратите свое пристальное внимание на утилиту Winnow Cleaner от компании WinnowSoft. С ее помощью вы сможете уничтожить любые следы пребывания вашего компьютера в Интернете, замести все следы своих темных делишек. Программа удаляет все .dat-файлы, в которых содержатся сетевые логи и которые простыми средствами Windows удалить нельзя...

Конечно, это шутка. Шутка во всем, что касается хакерского применения Winnow Cleaner, потому что первое, что на зубок выучивает любой хакер, — как вручную удалить все Интернет-логи со своего компьютера так, чтобы никакой Интерпол не подкопался. А вот все, что было сказано о работе данной программы, — правда. Большинство "клинеров" умеют удалять только сами файлы, тогда как Winnow Cleaner чистит логи внутри файлов. Поэтому настоятельно рекомендуем утилиту к использованию всем, кто достаточно часто серфит по Сети. Программу можно взять из раздела "По журналу" нашего компакт-диска. ■

Игра по модему



Ответы на часто задаваемые вопросы

Илья Илюхин
ilya@igromania.com

Во втором номере "Мании" за этот год была опубликована статья "Игра по модему", в которой доступным языком объяснялось, как поиграть с другом по модему в любую игру, поддерживающую модемное соединение.

Несмотря на то, что в статье было дано подробное руководство по налаживанию коннекта, от вас начали поступать вопросы по настройке модемов под конкретные системы и игры. По наиболее частым вопросам мы и подготовили данный FAQ.

Вопрос (Q): Вы писали, что можно играть по модему через протокол TCP/IP. А можно так играть в Warcraft III?

Ответ (A): Можно. Алгоритм действий не отличается от того, как было описано в статье.

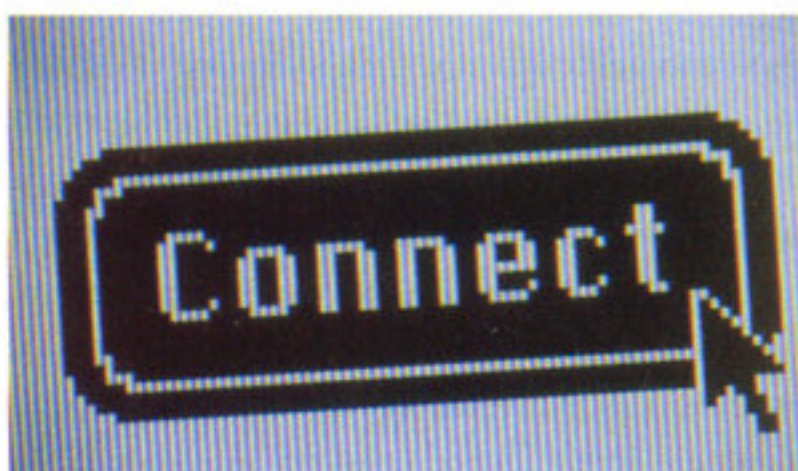
Q: Я хочу сыграть по сетке с приятелем, но у него стоит XP, а у меня Win 98. При каждом подключении система требует ввести имя домена и пароль. Как это обойти?

A: Откройте "Панель управления", затем — "Сеть". В графе "Способ входа в сеть" выберите "Обычный вход в Windows".

Q: Когда я пытаюсь сыграть по модему, игра просит ввести мой IP-адрес. Как его узнать?

A: Заходите в "Пуск"/"Выполнить", в строке ввода наберите фразу "winipcfg". Играйте на здоровье.

Q: Играть с одним оппонентом мне уже надоело. Хочется разнообразия. Скажите, как поиграть в Counter-Strike по Интернету?



A: В главном меню — Play CS, далее Play Online. Теперь или сами создавайте новую игру (правда, приготовьтесь к томительному ожиданию) или же подключайтесь к уже созданной кем-то (значительно проще).

Q: Мы делаем все в точности по статье. Пытались играть в Unreal Tournament. Запускаем LAN Games и просто не видим оппонента. Что делать?

A: В том-то и дело, что нужно нажимать не Find LAN Games, а Open Location, где и вводить IP-адрес товарища.

Q: Недавно я поставил себе Windows Millennium Edition, а там все не так, как описано в журнале. Неужели придется играть только в Интернете?

A: Поиграть в "Миллениуме" можно, но потребуются некоторые усилия. Запускаете My Network Wizard и создаете Networking Floppy (сетевую дискету). С ней вы идете к другу (или пересылаете содержимое с помощью программ), он запускает файл, и все отлично работает. Но работает с маленькой оговоркой — только если у вас установлена сетевая карточка (стоит довольно дешево — около 10\$).

Q: Если я хочу поиграть по модему, нужно ли запускать HyperTerminal? И вообще, для чего нужна эта утилита?

A: Эта программка нужна для передачи файлов по модему. HT обладает неудобным интерфейсом, поэтому советуем воспользоваться аналогами этой утилиты — PC-Telephone и Imici Messenger.

Q: Решили мы с другом поиграть по модему. Сделали все как написано в февральском номере "Мании", даже IP-адрес указали тот же. Я (сервер) захожу в "Кваку"/"Мультиплеер", создаю новую игру и жду. Тем временем мой друг тоже заходит в Quake, нажимает тильду и пишет "connect 124.0.0.2", а после этого начинается отсчет (AWAITING CHALLENGE...1,2,3,4...). Он так ждал до 120... Как наладить коннект?

A: Мы получили около пятнадцати писем подобного содержания. Эта проблема досаждала квакерам всего мира довольно давно. Разгадка проста: несовместимость версий Quake III. Например, у вас стоит последняя версия 1.31, а у вашего друга — древняя 1.17. Чтобы поиграть, нужно всего лишь пропатчить игры одной и той же "заплаткой".

Q: После прочтения статьи об игре по модему у меня возник один вопрос. Насколько я понял, способ игры, описанный в журнале, подходит для Win9x. А как играть в Windows XP? Я зашел в "Установку Windows", облазил там все разделы, но нигде не нашел "сервер удаленного доступа". Решил, что он установлен по умолчанию, стал смотреть в "удаленных подключениях", в свойствах подключения и т.п., но нигде ничего не нашел. Если не трудно, напишите, как играть через модем в XP.

A: Заходим в Control Panel/Network Connections/New connection wizard/Set up an advanced connection/Accept incoming connections. Далее выбираем устройство дозвона (в нашем случае модем) и ставим галочку около Allow Private Connections. Ваш партнер тем временем создает сервер LAN (внимание — не дозванивается!), а вы получаете возможность видеть его, как если бы у вас была сетка. Но нужно отметить еще один немаловажный факт. В то время, когда у вас будет включен компьютер, ваш друг может спокойно лазить по вашему компьютеру. Так что заранее побеспокойтесь о проблемах безопасности. В XP лучше всего заранее сделать обычного пользователя (guest) с уменьшенными правами и проставить его в меню, где мы ставили галочку около Allow Private Connections.

Желаем вам крепкой связи, низкого пинга и всегда первой строчки в таблице рекордов... ■

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час

- Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

- Веб-дизайн

0 10 100 0 10

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

0100010001 010100 01 00 00 10 100 0

./world.wide.web
www.df.ru

Веб-хостинг:

Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):

3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,

1 POP3 ящик

Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

20 POP3 ящиков, лист рассылки

Тариф №5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):

5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

5 POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф №10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,

100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru

Ручная "Мышка"

Тонкости настройки The Bat!



"Мышка" — это очень гибкий, мощный и быстрый почтовый клиент. Опыт показывает, что большинство ее возможностей остаются невостребованными. То пользователи ленятся читать хелп, то времени не хватает... Так или иначе, но дальше ограниченного набора функций дело не заходит. Сегодня мы поговорим о тех неочевидных мелочах, которые сэкономят вам немало времени и сделают работу с The Bat! еще более комфортной.

Шаблоны

Стандартные шаблоны

Шаблоны представляют собой самый эффективный механизм автоматизации однотипных действий. Именно они экономят львиную долю вашего времени. The Bat! предоставляет два вида шаблонов: стандартные и быстрые. И те, и другие привязаны к конкретному почтовому ящику и доступны через его свойства. В настройки быстрых шаблонов можно также попасть через меню **Сервис/Быстрые шаблоны** или по нажатию **Ctrl+Shift+Q**.

Чтобы ощутить всю прелесть шаблонов, вам придется потратить минут десять своего времени. Первые пять — на диване, выбирая, какие именно действия необходимо автоматизировать, последние пять — за компьютером, настраивая почтовый клиент.

Как ни парадоксально это звучит, но шаблоны могут все. С их помощью можно создавать письма, прикреплять файлы и визитные карточки, цитировать другие сообщения, вставлять дату и время и еще штук 50 обычных действий. Сами шаблоны базируются на использовании макросов. Макросы в данном случае — это переменные величины, имеющие названия. Например, вы хотите вставить в письмо текущую дату. Дата — это величина переменная, сегодня одна, а завтра другая. Шаблон же создается всего один раз, поэтому вместо даты нужно использовать имя соответствующего макроса, в данном случае **%Date**.

Итак, заходите в свойства своего почтового ящика (**Shift+Ctrl+P**) и щелкайте на слове "Шаблоны" в левой части экрана. Вы на распутье: двойной щелчок на том же слове позволит редактировать стандартные шаблоны, а нажатие длинной кнопки в правой части экрана (она там одна — вы не промахнетесь) приведет к настройкам быстрых шаблонов.

Начнем мы с первого пути. После двойного щелчка откроются следующие веточки дерева настроек: **Новое письмо**, **Ответ**, **Пересылка**, **Подтверждение прочтения**, **Сохранение письма в файл** и **Девизы**.

Новое письмо позволяет создать скелет сообщения, который будет появляться на экране каждый раз, как вы захотите написать новое письмо (**Ctrl+N**). Щелкните в правой части экрана — теперь стали доступны все опции создания шаблонов. Обратите внимание на возможность поставить две галочки в правом нижнем углу окна. Если вы сделаете активным пункт **Подтверждение до-**

убережет вас от использования очень похожих русских и английских букв.

При создании скелета письма руководствуйтесь здравым смыслом. В первой строчке поздоровайтесь (приветствие выберете сами) и поставьте имя получателя (с помощью макроса **%TOFName**). Не рекомендуется здороваться с человеком по фамилии. Если вы не знаете его имени, надо дописывать перед фамилией либо "товарищ", либо "господин". Письмо в таком случае получится официальным. Хотя если вы не знаете имени человека, то не имеет права на фамильярность.

С помощью макроса **%Cursor** установите ме-

сто, в котором будет появляться курсор. С этой позиции будет начинаться основной текст письма. В завершении письма не забудьте подписаться. Официальной подписью можно считать имя и фамилию. Иногда можно использовать и просто имя. Например, "Алексей" или "Дмитрий". Имя "Антон" в качестве подписи официального письма не подойдет (его краткая и полная форма совпадают). Также хорошим тоном считается пожелать чего-нибудь на прощание.

Описывать все макросы не имеет смысла — русскоязычная версия The Bat! содержит более чем исчерпыва-

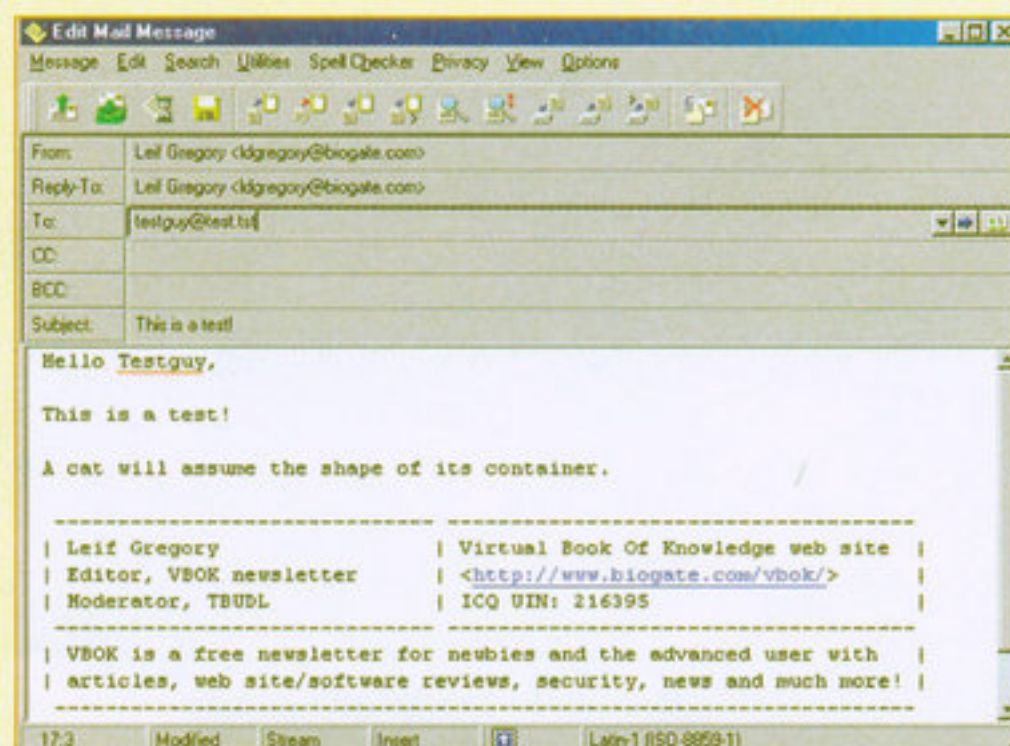
ющую информацию по этому вопросу. Вам даже не понадобится лезть в хелп, все макросы подписаны прямо в окошке.

Создание всех остальных шаблонов происходит почти так же. Не забудьте только в шаблоне **Ответ** процитировать полученное сообщение (его лучше всего отделить с двух сторон линиями из "====" или "——") и указать дату его создания. Чуть сложнее редактирование шаблона **Подтверждение получения**. Во-первых, подтверждение сможет вам прийти, только если адресат тоже использует The Bat! Во-вторых, нужно осторожно обращаться с функциями **Запрашивать подтверждение действия** и **Действие**. Рекомендуется первый пункт сделать активным, а во втором выбрать **Отправить сразу**.

Настройка остальных шаблонов осуществляется очень просто, поэтому мы ее опускаем. На очереди — быстрые шаблоны.

Быстрые шаблоны

Быстрые шаблоны служат для автоматизации однотипных действий "локального" масштаба. Их



▲ Редактор текста выглядит просто, но функций у него — будь здоров!

ставки, то сервер, на котором находится ящик получателя (ведь мы редактируем шаблон новых писем), будет присылать подтверждения о том, что письмо доставлено успешно. Хотя при этом возрастет число сообщений, приходящих в ваш ящик (что, безусловно, минус), вы будете уверены в том, что письма доходят до сервера. Данная услуга рекомендуется всем, у кого трафик сообщений не превышает 20 штук/день, и противопоказана более загруженным пользователям. Выбор пункта **Подтверждение прочтения** предложит получателю создать автоматическое ответное письмо (текст которого задаете вы в одном из шаблонов). Рекомендации относительно этой услуги точно такие же.

Обратите внимание на таблицу перекодировки. При общении с русскоязычными корреспондентами используйте **Cyrillic KOI8-R**. Если же вы общаетесь с иностранцами, то установите здесь **Latin 1-ISO**. Выбор этой кодировки запретит использование кириллицы в письмах. То есть при нажатии на русскую букву на экране появится иероглиф. Если вы этого не сделаете, то никто не

Неуязвимая мышь!

Для более серьезной защиты компания Ritlabs предлагает использовать SecureBat!. Это программа-плагин к The Bat!, позволяющая существенно повысить защищенность вашей переписки за счет интеграции с iKey, расшифровки сообщений в памяти (декодированные данные не записываются на диск даже в качестве временных файлов), защита аккаунта паролем (намного серьезнее, чем в обычном The Bat!), шифрация самих паролей.

iKey представляет собой устройство, подключаемое к USB-порту. Без такого ключа никто не сможет получить доступ к вашей корреспонденции. iKey использует новейшие криптографические алгоритмы CTRAM-HMAC-MD5 и гарантирует сохранность важной информации. Справедливости ради нужно добавить, что iKey разработан не компанией Ritlabs, а одним из ее партнеров.

может быть неограниченно много, и вызываются они прямо при редактировании писем (отсюда и взялся локальный характер их использования).

В каких случаях могут пригодиться быстрые шаблоны? Например, если вы ведете переписку с иностранными и российскими корреспондентами. Тогда стандартный шаблон настроен на русские приветствие, прощание, подпись и кодировку. А быстрый шаблон создается для иностранцев. В таком случае, когда вам захочется отослать сообщение на другом языке, создайте новое письмо (Ctrl+N), пометьте весь текст в нем (Ctrl+A), удалите его (там ведь русскоязычный шаблон) и вставьте быстрый шаблон. Также быстрые шаблоны помогут быстро прикреплять файлы, вставлять типовую текст и т.д.

Поговорим о вызове уже готовых быстрых шаблонов. Если стандартные шаблоны отображаются в окне во время создания сообщений, то для вызова быстрых есть два пути: **Сервис/Вставить быстрый шаблон** или написать его имя и нажать **Ctrl+пробел**. Отсюда следует, что имена у шаблонов должны быть короткими и запоминающимися.

Редактирование быстрых и стандартных шаблонов проходит одинаково (используются одни и те же макросы). Так что, если у вас есть что автоматизировать, нужный макрос вы отыщете без труда.

Безопасность

Несколько слов об антивирусной защите и методах шифрования. В номере за август этого года была статья о настройке The Bat! для совместной работы с DrWeb и "Антивирусом Касперского". В ней достаточно подробно рассматривались настройки почтового клиента, поэтому мы остановимся на этой теме лишь вскользь.

В версии The Bat! 1.61 (в той статье рассматривалась версия 1.60m) добавились две новые опции в **Свойства/Антивирусная защита**: **Check**

attachments before the user saves them to the disk и **Check outgoing mail for viruses**. Первая новая опция дополняет **Проверять файлы перед их открытием**, а вторая позволяет проверять прикрепленные файлы на вирусы до того, как письмо попадет в папку **Исходящие**. Мы рекомендуем сделать обе новые опции активными. Закрывая тему антивирусов, напомним: не ленитесь настроить совместную работу почтового клиента и вашей антивирусной программы. Это поможет избежать множества неприятных минут в будущем. И, конечно же, обновляйте антивирусные базы чаще.

Настало время почувствовать себя Штирлицем. Если необходимо вести секретную переписку или обмениваться очень важной информацией, то The Bat! вам поможет.

Для шифрования данных в The Bat! используется система PGP (Pretty Good Privacy). По существу, эта система заключается в криптографических методах, так что будет интересно-вать нас лишь с потребительской точки зрения. Итак, почтовый клиент предоставляет две услуги: шифрование текста сообщения, подпись письма.

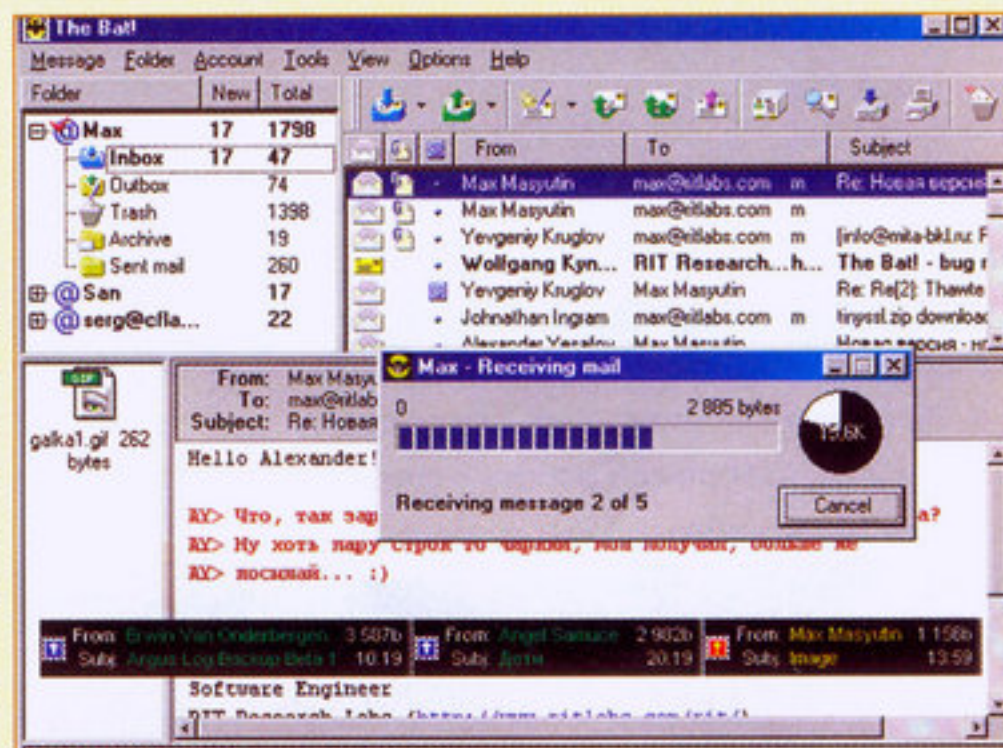
Подписывать сообщения необходимо в тех случаях, когда ваша корреспонденция может быть перехвачена по пути, изменена и отправлена получателю. Последний примет такую фальшивку за ваше сообщение и нанесет "материальные или моральные убытки" либо себе, либо вам. Если вы подпишете свое сообщение, то любое изменение его текста будет зафиксировано получателем. Хотя сами данные будут доступны злоумышленнику.

Шифрование текста письма применяется в тех случаях, когда в вашей переписке используется личная или другая важная информация (номера кредитных карточек, например). Рекомендуется использовать шифрование сообщения и его подпись одновременно.

Для того чтобы шифрование было возможно, вам необходимы два ключа: публичный и секретный. Первый из них должен находиться у корреспондента, которому вы будете посылать зашифрованные сообщения. Второй нужно хранить у себя и беречь от чужих глаз.

В документации The Bat! (в разделе **Electronic Mail Exchange Privacy**) сказано, что для получения этих ключей необходимо иметь **PGP Key Distribution**. Создается ощущение, что такой ключ необходимо приобрести где-то за деньги, но это не так! The Bat! сам может создать все необходимые вам ключи. Для этого выберите **Инструменты/OpenPGP/Управление ключами**. Если у вас еще нет ключей, умный почтовый клиент предложит создать их. Соглашайтесь. Программа спросит ваши имя и e-mail (выбирайте те, которые потом будете использовать), а потом и размер ключа. Мы рекомендуем выбрать параметр **1024**. Далее нужно указать время действия ключа (по умолчанию стоит год, но можно выбрать и беско-

нечный срок). Выбор зависит от вашей собственной оценки сложившихся обстоятельств. Следующий диалог спросит пароль. Наверное, глупо повторяться — все равно никто не внемлет нашим советам — но все же: пароль должен состоять из больших и маленьких букв, цифр и знаков препинания. Только тогда гарантируется "криптостойкость" шифра. Последнее окно — самое веселое. Программа попросит вас поводить мышкой по экрану, чтобы собрать необходимое ей число случайных чисел. Через 10-20 секунд вы станете счастливым обладателем новых ключей.



▲ Новая почта — всегда приятно.

При создании важной корреспонденции вы можете подписывать сообщение целиком или только его часть (критически важную). Для шифрования писем необходимо иметь публичный (или как его еще называют — открытый) ключ адресата. Путь к вашему файлу с открытым ключом можно посмотреть в окошке **Инструменты/OpenPGP/Настройка OpenPGP/Файлы**.

Вся работа с шифрацией/дешифрацией сообщений осуществляется через **Защита/OpenPGP** (этот пункт доступен только из окна редактирования сообщений). Никаких подводных камней там нет.

Сортировка и фильтры

Сортировка поможет существенно сэкономить время, если у вас есть много постоянных корреспондентов. К примеру, вы являетесь экспертом в нескольких рассылках, занимаете должность менеджера в какой-либо фирме и ведете активную переписку с 2-3 своими друзьями. В таком случае целесообразно создать несколько папок (по одной для каждой рассылки, одну для писем с работы, одну для друзей) и правила сортировки для них. То есть почтовый клиент автоматически будет определять (исходя из ваших настроек), в какую папку следует поместить то или иное письмо.

Легче всего создавать правила следующим образом. Щелкните на письмо, которое будет подлежать сортировке, и на **Специальное/Создать новое правило сортировки**. Теперь можно выбрать имя правила, его алгоритм (The Bat! может ориентироваться по отправителю, теме или получателю письма), имя папки, куда складировать отсортированные сообщения, и название

Полезные ссылки

www.mkrsoft.ru/the_bat/magazine.shtml — все статьи о The Bat! из всех журналов РФ.
www.nobat.ru — все The Bat! (целый сайт).
www.nobat.ru/faq.php — ответы на все вопросы по The Bat!.
www.rtlabs.com/ru/the_bat/shortcut.txt — все горячие клавиши в The Bat!.
www.rtlabs.com/ru/the_bat/cmdline.txt — все параметры строки запуска The Bat!.
www.rtlabs.com/ru/the_bat/macros.txt — полная информация по макросам и шаблонам.

папки, сообщения которой будут подвергаться сортировке.

Фактически на этом и завершается создание правила. Теперь все письма будут сортироваться при получении (проходить через фильтр).

Есть еще один способ работы с сортировкой. Щелчок на Ящик/Настройка сортировщика писем (Shift+Ctrl+S) откроет окно для работы с фильтрами. Выбирайте папку, сообщения которой надо сортировать, и щелкайте на кнопке Создать. Правая часть окна служит теперь для настройки правил. Сама настройка ничем не отличается от описанной выше.

Следует обратить внимание на правило Known. Оно доступно только при наличии записей в адресной книге. Это правило нельзя удалить, можно лишь сделать его неактивным (оно неактивно по умолчанию). Данный фильтр служит для сортировки сообщений от адресатов, чьи данные есть в адресной книге. Вы также можете поместить такие письма в специальную папку.

Все-таки первый способ создания правил выглядит более удобным, чем работа с сортировщиком писем. Хотя последний, безусловно, более функционален.

Маленькие хитрости

Мы рассмотрели три важных раздела. Без нашего внимания остались лишь маленькие тонкости, разбросанные в различных опциях и заправленные в углы.

Системные клавиши

Начнем мы с системных клавиш (Свойства/Системные сочетания клавиш). В этом окошке можно выбрать горячие клавиши для управления The Bat! из других приложений. То есть когда он загружен, но не активен. Следует отметить, что, хотя выбор назначаемых функций ограничен, предлагаемого набора хватает для большинства стандартных операций.

Горячки

Горячие клавиши! Чтобы их отредактировать, надо щелкнуть на Вид/Сочетания клавиш (Alt+F12). Вот тут уж раздолье. Можно назначить комбинации клавиш для быстрого вызова абсолютно любых функций. Не поленитесь, просмотрите

все возможности. И обязательно создайте сочетание кнопок для прикрепления файлов к письмам — эта функция используется очень часто, а быстрый вызов для нее не предусмотрен. Кнопка Конфликты и галочка Предупреждения помогут избежать накладок при назначении одних и тех же кнопок разным функциям.

“Мышка” по умолчанию

Очень часто у пользователей возникает вопрос: “Как сделать The Bat! главным почтовым клиентом, используемым системой по умолчанию?” Ответ прост. Зайдите в Свойства/Настройка/Программы, поставьте галочки напротив всех типов файлов, нажмите кнопку Ассоциировать, подтвердите свое желание. На прежнем окне щелкните на длинной кнопке в центре экрана (она там одна) и опять подтвердите. Поставьте галочку напротив опции Проверять при запуске, что The Bat! почтовая программа, используемая по умолчанию.

Редактор текста сообщений

Очень часто можно получать письма, в которых длина строки превышает видимую область вашего экрана. В таком случае приходится все время дергать ползунок ширины внизу окна. Согласитесь, очень неудобно. Решение есть: Свойство/Редактор и окно просмотра писем. Выберите пункт Правая граница равным 100 или 80. Также включите опцию Автоформат. Теперь при открытии широких сообщений они по-прежнему будут не помещаться на экран, но лишь до тех пор, пока вы не щелкнете в любой точке окна редактирования и не нажмете пробел. После этого происходит автоформатирование текста (он принимает необходимую ширину). К сожалению, по-другому невозможно влиять на ширину текста в приходящих письмах.

Но опция Автоформат накладывает и на вас некоторые ограничения. Например, когда вы будете писать письмо, программа будет автоматически приводить каждую строчку к длине не выше максимальной. Тогда чтобы обозначить абзац, придется жать Enter два раза. Если вам это не по вкусу, нажмите Ctrl+Shift+F, и автоформат отключится.

Также в настройках реактора сообщений рекомендуется активизировать все пункты под заголовком Текст. В этом случае программа будет сама переносить слова, выравнивать текст и совершать прочие операции, делающие ваши сообщения опрятными.

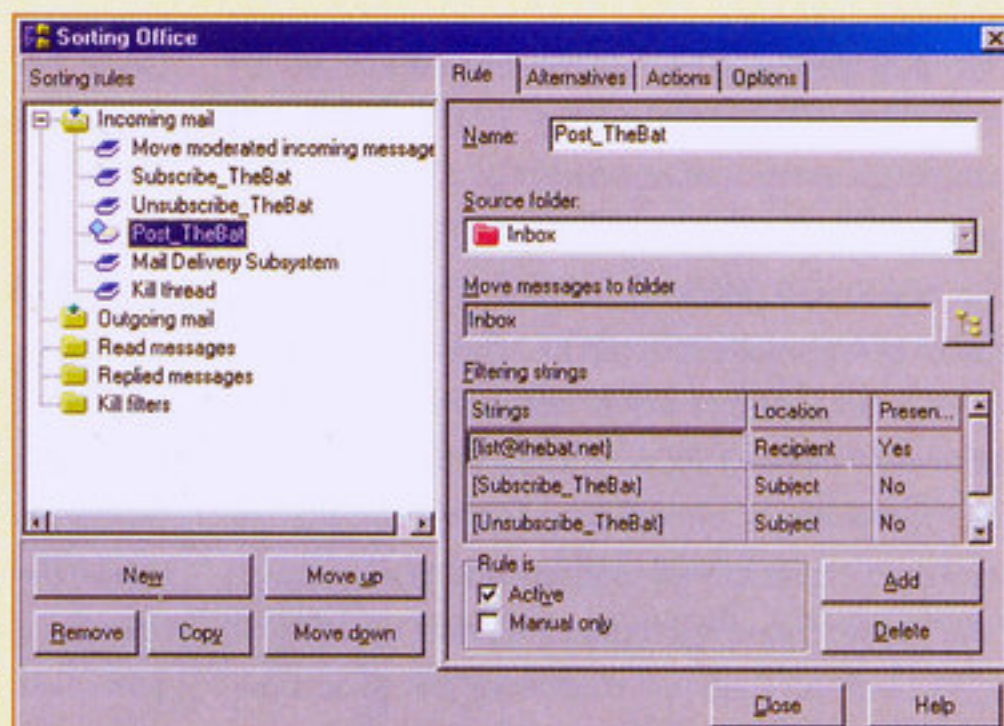
Сжатие данных

Многие не пользуются этой возможностью, хотя она очень полезна. При базе писем, состоящей из 10 тыс. сообщений, компрессия позволяет сэкономить около 500 Мб дискового пространства. При сжатии The Bat! оптимизирует “неисполь-

зованные области писем” (согласно документации). Результат такой деятельности налицо. Следует отметить, что доступ к письмам после сжатия осуществляется так же быстро, как и раньше, поиск по базам тоже.

Вид

Очень много скрытых функций таит в себе меню Вид. В разделе Заголовок письма можно редактировать, какая информация о письме будет отображена на экране. Полезно включить пункты Скрытая копия и Программа. Тогда вы узнаете, кому еще было послано данное сообщение, а также e-mail адреса, которые хотел спрятать корреспондент. Вторая опция позволит узнать имя и версию почтового клиента отправителя. Еще одним важным (правда, не всегда полезным) пунктом является Показывать заголовки RFC



▲ Настройка фильтров — это просто.

(Shift+Ctrl+K). Рядовому пользователю эти заголовки ничего не скажут, но на самом деле это бесценный клад информации. Из них можно узнать маршрут письма (через какие узлы оно проложило себе дорогу), информацию о сервере отправителя и еще много чего. Если вы хотите обратиться за помощью в службу поддержки сервера, где находится ваш почтовый ящик, по поводу спама или искажения информации во входящих сообщениях, то помимо некорректного сообщения обязательно отошлите его полный заголовок.



Надеемся, что эта статья сослужит вам добрую службу. Хотя мы и опустили некоторые интересные темы (автодозвон, синхронизацию, администрирование привилегий, адресную книгу), главное все-таки можно найти на этих страницах.

Напоследок редакция рекомендует чаще обновлять версию почтового клиента (в новых версиях не только добавляются новые опции, но и исправляются баги) и вашу антивирусную базу (безопасность превыше всего). Живите с “Мышкой” в дружбе, согласии и не ссорьтесь. Всего вам доброго! ■

На нашем компактe

На нашем CD вы можете взять: последнюю версию программы The Bat! (1.61) и русификатор к ней.

ИНТЕРНЕТ и ИНТЕРНЕТ - ТЕЛЕФОНИЯ

- Коммутируемый доступ
- Широкополосный доступ
- Интернет-телефония
- Хостинг
- Информационные услуги
- Домашние сети
- Почта

ДЛЯ ВСЕХ

тарифы снижены

КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"
40 часов днем и бесплатно ночью
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП

тарифы "Московский" и "Столичный"

подключение - от \$166
абонентская плата - от \$30

Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП.
Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

МТУ - ИНТЕЛ

и
ТОЧКА РУ

753·8282

<http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

Интересное в сети

www.1001skazka.com



Помнится, в одном из предыдущих номеров я настоятельно рекомендовал вам посетить сайт <http://childrecords.km.ru>, с тех пор прошло немало времени, и у этого ресурса появился весьма достойный конкурент — **"1001 Сказка"**. Помимо старых детских сказок, песен и мюзиклов в формате mp3 отсюда, если коннект позволяет, можно качать шедевры отечественной анимации (например, "Жил-был пес", "Следствие ведут колобки", "Голубой щенок" и т.д.). В довесок к огромному архиву аудио и видео имеется еще более внушительный архив текстов.

Сервер работает довольно стабильно, хотя временами наблюдаются проблемы с трафиком. Если и на этом сайте вы не найдете то, что вам нужно — добро пожаловать на форум.

www.gta3files.ndg.ru



Пока небольшой, но регулярно пополняющийся архив дополнений для GTA3. Много новых моделей и скинов, в том числе и отечественные машины или, например, до боли знакомые синие вагончики метро. Все работы являются уникальными и ни на каких других сайтах не появлялись. Кроме того, отсюда же можно скачать русифицированные версии популярных программ для редактирования.

[www.gorchev.spb.ru/
2-misc/pokemon](http://www.gorchev.spb.ru/2-misc/pokemon)

Покемоны, дорогие мои, это вам не телепузики! Это не четыре permanently обкурённых гуманоидных существа, а в высшей степени разумные твари. Вышеозначенный сайт — лучшая и полнейшая энциклопедия покемонов на русском языке. Проект Александра Житинского и Дмитрия

Энциклопедия покемонов
Дорогие друзья!



Эту книгу я писал для своей дочери Насти и ее друзей. Она очень любит рисовать, рисуют и ее фигушки, наклеены, и рисунки и даже небольшие родные ее вещи познакомим. Но не надо ничего не читать про то, где вы живете, как сюда войти и не заблудитесь.

Чтобы узнать все это, мне пришлось много раз встретиться с познакомыми, беседовать с ними, издать предисловие, а потом и написать эту Энциклопедию и попросил художника Дмитрия Горюна нарисовать к ней портреты познакомим.

Портреты также же разные, как и люди – добрые и злые, хорошие и плохие, честные и нечестные, умные. Они тоже знают счастья и не знают, как его найти. Если эта книжка поможет вам лучше понять познакомим, она будет рада, а если вы лучше поймете людей, рады будут они с художником.

Александр Житенков

рия Горчева. Подробно описан внешний вид, образ жизни и привычки каждого покемона, а также способы практического применения каждого вида. Отдельного и неподдельного восхищения заслуживают иллюстрации.

<http://vangerz.narod.ru>



Замечательный сайт, посвященный, пожалуй, самой психоделической отечественной игре — **“Вангеры”**. Активно поддерживается **“Кланом Инфернальных Вангеров”** и содержит исчерпывающую информацию по всем аспектам игры, вангерский фольклор и советы по многопользовательской игре; кстати, именно этот раздел заслуживает отдельного внимания — здесь публикуются объявления о предстоящих играх и отчеты о прошедших чемпионатах.

[www.calacademy.org/
exhibits/skulls](http://www.calacademy.org/exhibits/skulls)

Вы любите черепа? Только не говорите, что вы их боитесь, все равно не поверю. Сайт Калифорнийской Академии Наук посвящен исключительно этой части скелета. Кроме банальных человеческих брейн-боксов можно посмотреть на змеиные, лошадиные и слоновьи черепа или даже на череп носорога. Помимо занятных картинок, имеется подборка материалов о функциях и строении черепов.



<http://zenprogram.narod.ru>

Архив экзотического софта: программы для
 скорочтения, развития бокового зрения, эффек-
 ты оптического обмана и самое интересное —

программы, воздействующие на подсознание. Например, знаменитый **BrainWave Generator**, генерирующий высокочастотные шумы, в зависимости от настроек способные или успокоить и усыпить, или привести в состояние эйфории.

www.wincity.ru

Идеальный сайт для тех, кто хочет побыстрее проделать путь от Чайника Обыкновенного до Пользователя Продвинутого. Сайт посвящен исключительно Windows и всем аспектам работы с этой системой, абсолютно всем — от создания новых тем для XP до переустановки 98-й за пять минут. О всевозможных “факах и доках” и говорить нечего — присутствуют в лучшем виде и огромном количестве

<http://barsuk.lenin.ru>

“На поросшем грибами болоте
Жил унылый как жаба старик.
Дни свои коротал он: в икоте
Утомительной, нудной работе,
Бесконечной и варварской рвоте
Заунывной, тоскливой стоноте
На такой отвратительной ноте,
Что противнее вы не найдете.
Украшал его длинный парик.”

Ничего комментировать не буду, просто зайдите на этот сайт — он того стоит.

www.tmk.ru/book

Самой высокой женщиной в мире из ныне живущих является американка **Сэнди Аллен** из Индианаполиса, "**Фольксваген Жук**" может вместить в себя 114 человек, самое большое потомство (33 щенка) принесла собака из породы фокстерьеров по кличке **Тэдди**... Хотите еще? Зачем тратить бешеные деньги на "**Книгу рекордов Гиннеса**", если есть Интернет? Велкам!

[http://personal.bellsouth.net/
lig/m/u/mulla/kludg2.htm](http://personal.bellsouth.net/lig/m/u/mulla/kludg2.htm)

Давным-давно, когда компьютеры были большими... Нет, компьютеры были уже не большими, но маленькими и слабенькими, и не умели выводить на монохромный монитор ничего, кроме текста. Но человеческая любовь к прекрасному способна побороть любые невзгоды — при помощи простого набора ASCII-символов можно отлично рисовать. Установите в браузере самый мелкий шрифт и любуйтесь.

www.duckplanet.com

Everyone be happy with rubber duck! Виртуальный музей резиновых уток открывает свои двери! Вы думаете, что с резиновой уткой можно только купаться? Три раза ха-ха! С ней можно

делать все что угодно, и не только то, что вы подумали. Калоши в виде утят, желтые уткообразные кальяны, цветочные горшки и чайники, ну и, конечно, сами резиновые утята, которым всегда найдется место в вашей ванне!

www.mozg.ru

Если вам надоело искать психологические тесты, коих обычно везде понемножку, вам определенно стоит посетить этот сайт. Здесь вы найдете огромное количество любых тестов — от классического IQ Test до проверки на знание западной живописи. Кроме того, на сайте содержится значительное количество информации по психологии, а также развитая система конференций на разные темы.

<http://phillumeny.boom.ru>



Можно собирать марки и монеты, можно коллекционировать резиновых утят и визитные карточки или карточки на метро, можно копить деньги на апгрейд, а некоторые предпочитают спичечные этикетки, например, ваш почтовый слуга, облада-

ющей довольно внушительной коллекцией. Любителям этого полубытового вида коллекционирования посвящается сей сайт.

<http://alexovo.narod.ru>

Надоели обои на десктопе, а ничего красивого, как назло, не попадает? Тогда бегом сюда, забирайте, пока дают. Вам предлагается 12000 (!!!) самых разнообразных обоев. Все файлы рассортированы по разделам, снабжены Preview и скачиваются по первому клику. Игровых обоев, правда, совсем немного. Но для "волов" по играм есть наш компакт.

<http://slang.corpuscul.com>

Интересный справочный ресурс, посвященный русскому жаргону. Несколько словарей, разделенные по темам (например, детский жаргон, бандитский, геймерский, армейский, наркоманский и т.д.). Кроме словарей, имеется подборка научных материалов о роли сленга в современной разговорной речи.

<http://www.masterkit.ru>

Сайт для тех, кто не боится паяльника. Задумывался как сайт компании "Мастер Кит", производящей электронные детали, но со временем превратился в один из лучших радиолюбительских сайтов Рунета. Интересен прежде всего огромной подборкой тематических материалов. Также рекомендуется заглянуть на форум.

<http://fruityloops.wallst.ru>

Около года назад мы публиковали руководство по одной из лучших музыкальных программ — Fruity Loops. Конечно, это руководство никак не может претендовать на полноту (мы описали лишь основы работы), поэтому интересующихся компьютерной музыкой отправляем на этот сайт, где информации по Fruity Loops более чем достаточно.

<http://aew.com.ru>

Кончено, все видели видеоролики на наших компактах, очень многим захотелось наваять что-нибудь подобное самостоятельно. Для того чтобы научиться работать с видео, совершенно не обязательно терроризировать Антона Логвинова. Лучше регулярно посещать сайт After Effects Weekly, на котором еженедельно выкладываются весьма любопытные материалы по видеодизайну, в том числе и эксклюзивные авторские переводы. ■

ИНТЕРНЕТ-КАРТА "ЭКСТРА"

• БЫСТРО

• НАДЕЖНО

• ВЫГОДНО



БУДНИ •

ВЕЧЕРОМ (с 18:00 до 24:00) — 0,80 УЕ/час

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

ВЫХОДНЫЕ •

(с 09:00 СУББОТЫ ДО 09:00 ПОНЕДЕЛЬНИКА)

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

В ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ (с 09:00 до 24:00) — 0,60 УЕ/час

- СПЕЦИАЛЬНЫЙ МОДЕМНЫЙ ПУЛ !
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ !
- ТЕСТОВЫЙ ВХОД !
- ЦЕНЫ С УЧЕТОМ НДС !

ПРИБРЕТЕНИЕ И БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ:
ТЕЛ.: (095) 777-2477, 777-2459.
WWW.ELNET.RU

@ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ

ЛИЦЕНЗИИ МИНСВЯЗИ РФ: 19645, 11188, 14552, 15606, 15607



Товарищи геймеры, мужайтесь! Осень — жаркая пора. И черт с ними, с горящими торфяниками, которые по слухам, будут гореть и зимой, под снегом, а с наступлением весны начнут дымить похлеще, чем в августе. Синоптики от игровой индустрии пророчат, что циклон интересных игр, который навис над миром в самом начале лета, не собирается исчезать. Более того, тучи качественных игр все сильнее сгущаются над нами, товарищи. И уже сейчас не совсем понятно, как успеть пройти все то, что навывалило. А сколько еще выйдет. Как вариант — можно воспользоваться кодами. Тогда точно успеете пролететь все игры, ну или почти все.

На "КОДексе" этого номера обратите особое внимание на пачку стандартных кодов для суперхита — судя по рейтингу продаж и количеству вышедших модификаций — **Neverwinter Nights**. Играли в **The Thing**? Если да, то не мне вам рассказывать, как там страшно. После "Ноктюрна" — самая страшная игра на PC. Или это "Ноктюрн" самая страшная после "Нечто"? Кому как. Но вот замороченных уровней в игре хватает. Так что вооружайтесь МТС, и у вас не возникнет проблем с прохождением **The Thing**, а заодно и ресурсы посмотрите. Музыка — просто класс. В обязательном порядке изучите, что можно выудить из директорий лучшего квеста года — **Syberia**. Ну а на сладкое... На сладкое у нас сегодня **Easter Eggs** из различных офисных приложений. Как вам возможность поиграть в неплохую аркадную леталку в окне Excel?

Следующий "КОДекс" обещает быть еще более жарким на хиты, так что смотрите, не пропустите.

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется каких-либо программ. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к европейскому изданию игры могут не подходить в американском издании и наоборот.

A2 Racer 2

Следующие горячие комбинации доступны прямо во время игры:

Ctrl+Space+I — неуязвимость.

Ctrl+Space+M — добавить 700000 Убитых Ежиков на ваш расчетный счет.

Также в файле **garage.ini**, расположенном в корневом каталоге игры, вы можете найти и изменить цены на все запчасти и прочие аксессуары, доступные в гараже.

В файле **menu.ini** можно найти то количество вечнозеленых, которыми вы располагаете в разных сохраненках.

Для того чтобы играть в "полицейском" режиме, нужно в графе "Имя" ввести **Copland**. И теперь, какую бы вы машину ни выбрали, все будут машинами быстрого реагирования.

Die Hard: Nakatomi Plaza

Откройте файл **autoexec.cfg**, находящийся в каталоге игры, любым текстовым редактором. В нем ищите строку **PlayerTakeDamage "1"** и меняйте единицу на нолик. Этих манипуляций достаточно для того, чтобы сделать вас бессмертным.

Neverwinter Nights

Во время игры нажимайте "~" (тильда) и вводите коды:

DebugMode 1 — мастер-код. После его ввода доступны все остальные. При этом в консоли должно появиться слово "Success".

m_god — неуязвимость для конкретного героя. Мышка при вводе большинства кодов меня-

ет свой вид. Ей необходимо будет кликнуть на персонажа, на которого вы хотите навести то или иное заклинание.

dm_heal X — добавить X жизни персонажу.

dm_givegold X — добавить X денег персонажу.

GetLevel X — персонаж становится уровня X.

SetCON X — улучшить физподготовку до уровня X. Можно и уменьшить, все от желания зависит!

SetWIS X — то же самое с мудростью.

SetINT X — ум, пардон, интеллект.

SetSTR X — сила.

SetCHA X — харизма.

SetDEX X — ловкость.

GiveXP X — добавить X очков опыта.

SetAge X — изменить возраст персонажа до X.

ModSpellResistance X — изменить сопротивляемость магии на X пунктов.

Коды эти все регистрозависимые!

Если после ввода мастер-кода ничего не происходит, попробуйте добавить строку **DebugMode 1** в файл **nwn.ini** под строкой **[Game Options]**. Теперь все должно работать.

Redguard

В основной директории игры лежит файл настроек **Combat.ini**. Если измените значение в строке **Cyrus damage** на 100, то получите возможность убивать всех с одного выстрела. По всем остальным строкам повреждений от тех или иных объектов ставьте 0, и будете практически неуязвимы.

RIM: Battle Planets

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите:

Show me more — мгновенно выиграть миссию.

I am a cleric — полностью вылечить выбранного юнита.

Zanzarah The Hidden Portal

В свойствах ярлыка, в графе *путь* добавьте **-console**, не забывая пробел после последнего символа в графе. Теперь во время игры можно нажимать **F11**, чтобы попасть в консоль. А также

становятся доступны следующие коды:

Duel victory — выиграть дуэль (только в соответствующем режиме).

Item xx — дать предмет **xx**, где **xx** — номер от 1 до 73.

Wizform xx — дать магическое существо **xx**, где **xx** от 1 до 76.

Spell xx — выучить заклинание, **xx** от 1 до 119.

Help — вывести список всех команд.



▲ Красота может быть и двухмерной.

Шестнадцатиричные коды

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатиричных кодов).

Farscape The Game

0292B3A4, 058A1721, 01146165, 01149AD1, 02814F74, 02967CAC, 027C7104, 05D8F547, 01185E44, 040FC044 — среди всего этого количества адресов должны быть значения патронов ко всем видам оружия. Если, вдруг, по адресам прописаны совершенно не те значения, попробуйте "перевернуть" их. Это можно сделать как при помощи МТС, так и при помощи **Artmoney**, о которой я вам не раз рассказывал.

Max Payne

0A839CAF — патроны в магазине выбранного на данный момент оружия.

0A8396DA — количество аптек.

Адреса были проверены на самой первой версии игры, поэтому могут не работать на более новых, учитывая, что при обновлении неоднократно менялся сканируемый *exe*-шник.

The Thing

По адресам 02203541, 02203543, 02203544, 053836C5, 053836C7, 053836C8 можно найти патроны для выбранного в данный момент оружия. Среди адресов встречаются перевернутые и кодированные значения. По-



WarCraft 3

Так просто "в лоб" эту игру взломать не удастся. Поэтому будем действовать хитро. Если невозможно определить адрес денег, которыми в данный момент вы располагаете, может, стоит попробовать найти остаток золота в шахте. Старания окупятся следующим адресом: 02801324. Также можно найти и очки опыта героя. Для них адрес — 02800444. Вот такой вот простой и элегантный обходной маневр можно использовать для неизвестных или закодированных значений в некоторых играх.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Farscape The Game

Давненько игростроители не радовали нас ролевыми играми о далеком будущем. Незаурядный сюжет и его исполнение, средняя графика, ничем не выделяющееся звуковое сопровождение. Все это делает игру типичным середнячком в своем классе. Могло быть и лучше. Но... Посмотрим, какие ресурсы мы можем выкопать из этой игры.

<Каталог игры>\Data\Audio — звуки и все, что относится к звучанию вашей звуковой платы, если, конечно, таковая имеется. Отсортировано по трем папкам: звуки, диалоги, музыка, далее везде.

<Каталог игры>\Data\Characters — все персонажи, встречаемые вами по мере прохождения игры. Текстуры, модельки, скрипты.

<Каталог игры>\Data\Fmv — видеоролики в формате .mpg.

<Каталог игры>\Data\Frontend — текстуры, относящиеся к игровому интерфейсу. Тут же, в подпапках, имеются текстуры игрового меню и шрифты.

<Каталог игры>\Data\Fx — текстуры эффектов от выстрелов и взрывов.

<Каталог игры>\Data\Hud — еще один набор текстур с игрового интерфейса. Также включает мини-иконки оружия и предметов.

<Каталог игры>\Data\Levels — все, что связано с уровнями. Распределено по названиям.

<Каталог игры>\Save Games — ваши сохраненные игры.

Всё! Больше ничего интересного.

Syberia

Препаровка пациента дала следующие результаты:

<Каталог игры>\Sounds — все звуки, отсортированные по папкам. Название не говорит ничего, но стоит послушать.

<Каталог игры>\Syberia Saves — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\Textures — текстуры игры. Лежат в папках соответственно названиям мест в



▲ Обратите внимание на воду. Разработчики явно использовали pixel shader'ы.

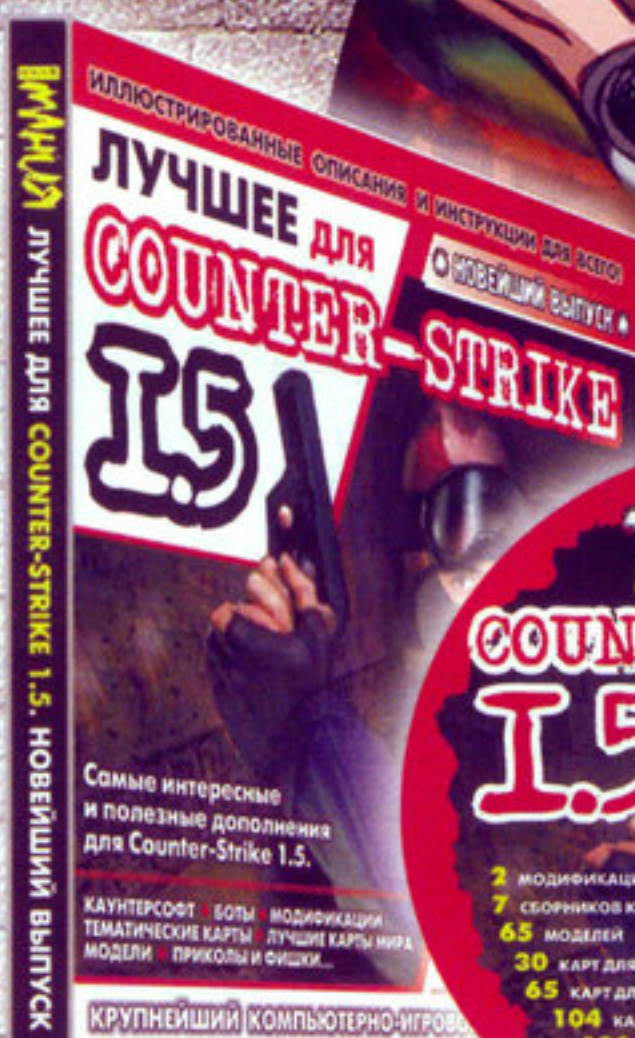
этому рекомендую использовать Artmoney. Вторая тройка указанных адресов — зеркала для первой тройки. Поэтому можно использовать автоизменение, если у вас не высвечивается нужное значение.

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЛУЧШЕЕ для COUNTER-STRIKE

• НОВЕЙШИЙ ВЫПУСК •

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ



Компакт подготовлен редакцией
журнала ИГРОМАНИЯ
<http://www.igromania.ru>

Вторая часть проекта "Лучшее для Counter-Strike".
На диске представлены специально отобранные
и прошедшие тестирование новейшие дополнения для Counter-Strike 1.5!

БОТЫ: RealBot * PODBot 2.5 * Новые waypoints — для 130 карт!

МОДИФИКАЦИИ: Забавнейший набор скинов: Mr LoL Skinpack

* Набор от сильнейшего CS-клана: Mercenary Pack

ТЕМАТИЧЕСКИЕ КАРТЫ: Карты с престижного конкурса 52h

* Лучшие карты от CounterCraft * Подборка прикольных карт

* Карты Knife Arena (разборки на ножах): два сборника

* Карты раннего Counter-Strike до версии 1.0 * Сборник карт от "Планеты Half-Life"

ЛУЧШИЕ КАРТЫ МИРА: 30 карт для режима AS * 65 карт для режима DE

* 104 карт для режима CS

МОДЕЛИ: 3 очень важных персона * 4 заложника * 16 контр-террористов

* 19 террористов * 23 вида оружия

ПРИКОЛЫ И ФИШКИ: 4 флэш-ролика * 4 "шкурки" для Winamp

* 9 вариантов интерфейса

Все материалы снабжены описаниями, картинками и инструкциями
по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорейтингованы.

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Трэйд"

Г.Москва, Петровско-Разумовский проезд, д.7

(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451

OFFICE@RUSSOBIT-M.RU

WWW.RUSSOBIT-M.RU



игре. Вот только открыть их придется, затратив немного сил и времени. Большинство легко вспарываются **Acd See**, а если у вас версия этой программы 4.1, то стандартная программа **PicaView** покажет вам миниатюру прямо в контекстном меню.

The Thing

<Каталог игры>\Data\FMV — вступительные видеофайлы, в основном реклама.

А теперь скажите мне, господа, кто не знаком с форматом .pak. Если таковые имеются, скажу, что это обычные архивы. Разжевываются **WinZIP**’ом и любым другим нормальным архиватором. Так что следующую информацию я буду представлять опять же в виде дерева каталогов, только с паком в виде папки.

<Каталог игры>\Data\resources.pak\Sound — звуки игры в формате .ogg. Для их воспроизведения нужен специальный плеер или же плагин для **Winamp**’а.

<Каталог игры>\Data\resources.pak\Textures — немного текстур совершенно разного и непонятного назначения.

<Каталог игры>\Data\mainui.pak\Sound — еще немного звука. На этот раз с элементов меню.

<Каталог игры>\Data\mainui.pak\Textures — текстурки. В основном это пиктограммы из игры.

<Каталог игры>\Data\English.pak\Sound — еще один большой архив звуков.

Zanzarah: The Hidden Portal

В самом корневом каталоге игры лежит интересный звуковой файл под именем **Outtakes.mp3**. В нем на манер автоответчика записаны наиболее известные фразы из кинофильмов и игр. Все это произносится корявым голосом с совершенно непонятным акцентом. Слушать всем!

<Каталог игры>\Configs — конфигурации локальных и сетевых пользователей. Можете вскрыть файлы стандартным “Блокнотом” и посмотреть содержимое. Особенно конец строки (она там одна).

<Каталог игры>\Resources\Audio — тестовые звук и музыка. Их вам предлагают прослушать в меню опций при настройке параметров звука.

<Каталог игры>\Resources\Videos — видеовставки игры в формате .bik.

Классика

Игры, которые не забыть. Игры, в которые можно играть и через пять лет с момента их выхода. Игры-история. Игры-легенды. Это — классика мирового игрового мира.

Ashes To Ashes

Alllevels — открыть меню выбора уровней.

Destroy — получить возможность разрушать строения одним щелчком.

Fps — показать количество кадров в секунду.

Next — переход на следующий уровень.

Godmode — в объяснении не нуждается.

Noammo — обнулить боезапас.

Credits — показывает список разработчиков.

Car Vap

Whoopsie — мгновенно переносит вас на доисторическую трассу.

Pussycat — дает 9 жизней (прямо как у кошки).

Bumper — дает возможность таранить друг друга до посинения. Короче говоря, бампер у вас теперь не отвалится.

Deadlock

Во время игры нажмите **Ctrl+F1**. Теперь вы получите возможность вводить следующие коды:

Make it so — получите 5000 буказоидов местными купюрами и плюс сто к каждому из ресурсов на всей вашей территории.

Frodo — завершает исследование над текущим проектом.

Ghoti — дает максимум населения в каждом регионе вашей территории.

Touche — позволяет вам просмотреть все игровые ролики.

Z.A.R.

00A26894 — текущее значение жизни.

00A268D8 — патроны к плазмомету (оружие номер 1).

00A268E0 — патроны к пулемету (далее по возрастанию номера).

00A268E8 — патроны к оружию под номером 3.

00A268F0 — огнемёт.

00A268F8 — номер 5.

00A26900 — мортира.

00A26908 — ракетная установка.

00A26910 — номер 8.

00A26918 — усиленный огнемёт.

00A26920 — мины.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бонусы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс, слышать звуки и музыку, наслаждаться игровым процессом в целом. Но и разработчики любят прикалываться. Они иногда встраивают в игры такие перлы... Ну а чтобы не запинали могучими кирзовыми геймерскими сапогами, от простых геймеров подобные шуточки тщательно скрываются.

Сегодня я расскажу вам о необычных “пасхальных яйцах”. Это будут приколы не из игр. И даже не из встроенных в Windows стандартных пасьянсов, о которых я недавно писал. Сегодня речь пойдет о самих программах корпорации Microsoft. А именно — о программах, входящих в комплект **Microsoft Office**. Разные версии пакета имеют свои особенности. По ходу рассказа будет упоминаться, о какой версии программы идет речь.

Microsoft Word

Начнем с самого безобидного трюка, встроенного в этот текстовый редактор. Он работает под всеми версиями программы. Итак, в заклад-

ке “Справка” (Help) выберите пункт “О программе” (About). Между “вдавленным” окном информации о лицензии продукта и сведениях о том, что этот продукт, собственно, защищен авторскими правами и прочими вещами есть горизонтальная разделительная линия. Если на нее нажать, удерживая **Ctrl+Alt+Shift**, появится окошко, высвечивающееся при загрузке программы. Пока на него не надавить левой кнопкой мыши, оно не исчезнет. Согласитесь, пустячок, а прикольно-то как!

Еще один трюк, работающий во всех версиях программы. Создав новый документ, наберите в нем **=rand()**. При этом вставится предложение “Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю”. Если немного напрячь память, можно вспомнить, что это тестовая фраза в файлах шрифтов. Еще один пустяк, но опять-таки не менее прикольно!

Microsoft Excel

А вот в табличный редактор из небезызвестного пакета встроены куда более интересные вещи, чем в Word. Например, возможность поиграть в гонки со стрельбой в версии **Microsoft Excel 2000**. Делается это так.... Создайте новую таблицу. Ничего в ней не делайте. Просто сохраните как web-страницу. При этом добавьте условия: сохранить выделенный лист, добавить интерактивность. Теперь выходите, не сохраняя изменения в самом документе. Открывайте созданную только что страницу. Пролитывайте до строки 2000 и ищите столбец WC. Когда дойдете до нужного места, выделите всю строку 2000 и, при помощи клавиши **Tab**, доберитесь до нужного столбца. Теперь, зажав **Ctrl+Alt+Shift**, нажмите на изображение эмблемы “Офиса” в левом верхнем углу таблицы. Экран померкнет, и вы окажетесь на игровой трассе, на которой будут увековечены имена разработчиков. Цель проста — ехать и уничтожать все, что движется. А что не движется — толкать и тоже уничтожать! Управление при помощи соответствующих кнопок, стрельба — пробел, лужа масла — “О”, включение фар (да-да, ночные гонки тоже предусмотрены!) — “Н”.

Еще одну интересную игру предлагает нам **Excel 97**. На этот раз это леталка. Создайте новый документ. Нажмите **F5** и в поле ввода наберите **x97:197**. Нажав **Enter**, вернитесь к документу и нажмите **Tab**. Теперь, удерживая знакомую комбинацию **Ctrl+Alt+Shift**, кликайте мышью на иконку “мастер диаграмм”. Получаете искомое. Управляется игра мышью. Кнопка “вперед” подает газу; соответственно, “назад” — тормоз и реверс. Пролетая над поверхностью, можно увидеть камень со списком разработчиков, высеченным на нем. ■

Над рубрикой “КОДекс” работали:

“Стандартные коды”, “Шестнадцатиричные коды”, “Игровые ресурсы”, “Антиквариат”, “Easter Eggs” — Александр Опальский aka **MagiciaN** (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ring of rule

FANTASY 28mm GAME SYSTEM



ВОЗВРАЩЕНИЕ ПРОКЛЯТОГО ЛЕГИОНА

НАСТОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ФЭНТЕЗИ-ИГРА

- ★ Такого ещё не было: настольная real-time стратегия
- ★ Мир классического фэнтези
- ★ Магия пяти стихий на поле боя
- ★ Мировой уровень качества по российским ценам
- ★ Варианты сборки фигур ограничены только вашей фантазией
- ★ Вы можете покрасить свои армии, но это необязательно. склейте фигурки и играйте



Наборы из серии «Кольцо власти» вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, АО «Звезда».
Телефон для справок: (095) 210-8871. Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
E-mail: zvezda@df.ru, <http://www.ageofbattles.ru>
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь»



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!



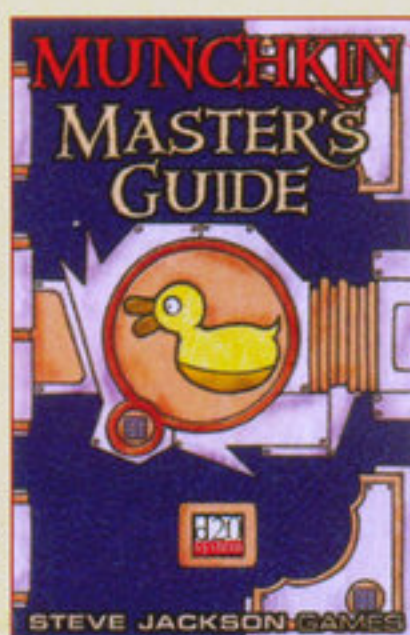
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

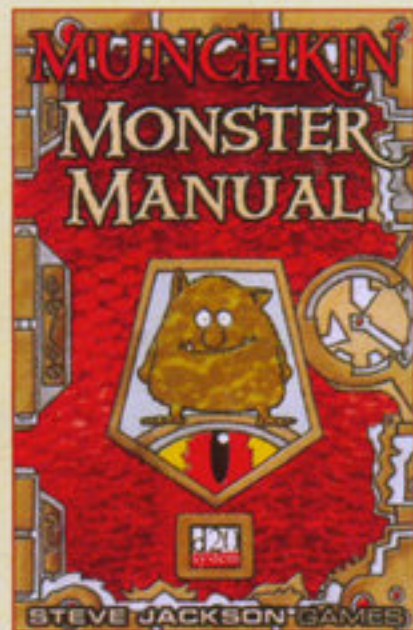
НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Steve Jackson Games, обожающая приколы, выпускает серию из трех "манчкинских" d20-совместимых книг, которые так удачно совпадают с названиями трех столпов системы *Dungeons & Dragons* (на ролевом жаргоне "ПыХу, ДМГ и Монстрятник"). Обратите

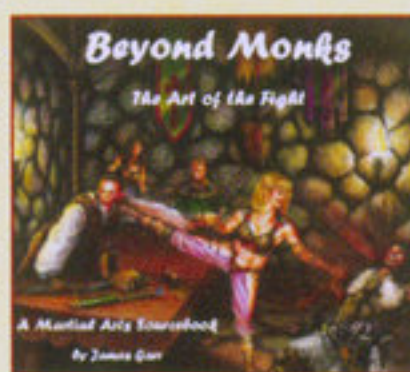
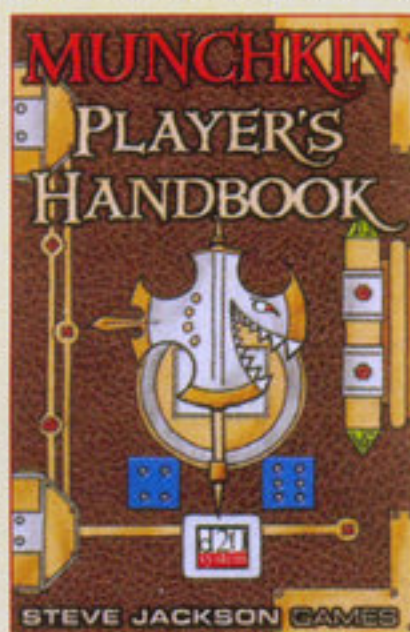


также внимание на схожесть обложек. Итак, нас ждут *Munchkin D20 Players Handbook*, *Munchkin D20 Master's Guide* и, ясное дело, *Munchkin D20 Monster Manual*!



"Вынести всех и забрать сокровища!" — вот девиз авторов данных пособий. Нас ждут сверхкрутые классы, недопустимые расы, убойное оружие, непроницаемые доспехи, супербожественные способности и ультрапротивные монстры, включая радиоактивного Плутониевого дракона. Кроме того, игроков научат эффективно обезвреживать ДМ'ов, а ДМ'ов — моментально уничтожать игроков, чтобы ни тем, ни другим ролевые игры медом не казались. Обладателям этих 48-страничных руководств море смеха гарантировано. Первая из книг выходит в этом месяце и будет стоить \$14,95. Чуть не забыл: эти сборники приколов богато проиллюстрированы Джоном Коваличем, знаменитым художником-комиксистом.

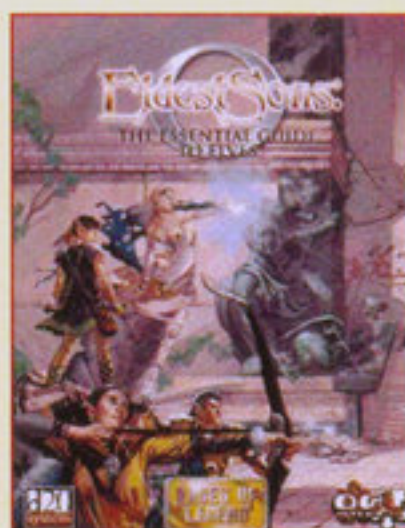
Chainmail Bikini издаст 2 классовых руководства в PDF-формате для продажи через Интернет. *Beyond Monks* посвящено монахам и восточным единоборствам. Для этой книги разработан новый базовый (!) класс *Martial Artist*; помимо того, в ней представлены 10 престиж-классов, более 90 умений и 20 зачарованных предметов. 64-странич-



ное руководство обойдется в \$8,00. Далее последует настольная книга паладина, *Call of Duty*. На 64 страницах PDF-бука читатель сможет найти описания престиж-варианта базового класса *Paladin*, новых престиж-классов — как для истовых защитников веры, так и для отвернувшихся от нее — и, разумеется, новых умений и молитв.

Paradigm Concepts

Попубликовала пособие *Eldest Sons: The Essential Guide to Elves*, настольную книгу о заклятых врагах зеленокожих — древнейшем эльфийском народе. Как обычно, читателей ждут новые классы, умения, навыки, снаряжение и магия. Цена книги \$18,99.



GURPS

Компании *Steve Jackson Games* и *Worlds Apart Productions* собираются совместно издавать онлайн-РПГ, сделанную на основе системы *GURPS*. Это первый партнер, с которым *SJ Games* наконец-то заключила договор об издании игры. Планы развития пока еще не закончены, но уже известно, что это будет не одна игра, а несколько. Президент *Worlds Apart* Скотт Мартинс заявил: "Нет более богатой и более мощной системы, которую можно было бы использовать для создания онлайн-вселенной".

Fantasy Flight Games

продала *SJ Games* лицензию на перевод сеттинга *Blue Planet* на рельсы их собственной системы. *GURPS Blue Planet* представляет собой игру в жанре *OceanPunk* (в качестве примера можно привести фильм "Водный мир"). *OceanPunk* имеет те же корни, что и *CyberPunk*, но здесь основные действия разворачиваются в мировом океане. Сеттинг описывается на 128 страницах и будет стоить \$22,95.



GURPS Deadlands: Varmints принадлежит к вестерн-сеттингу *Deadlands*, о котором уже неоднократно упоминалось в нашем журнале. 128-страничное руководство описывает массу новых монстров, обитающих на мистическом Диком Западе, и продается за \$22,95.



GURPS Traveller: Humaniti — очередная книга большой серии *Traveller*, описывающая биологию, родные миры, культуру и общество 17 гуманоидных рас для космического сеттинга. Основные миры: *Acheron*, *Answerin*, *Azhanti*, *Darrian*, *Dynchia*, *Geonee*, *Iltharan*, *Irhadre*, *Kargol*, *Luriani*, *Nexxies*, *Otrai*, *Suerrat* и *Yilean*. И в этой книге тот же объем и цена: 128 стр., \$22,95.

Мир Тьмы

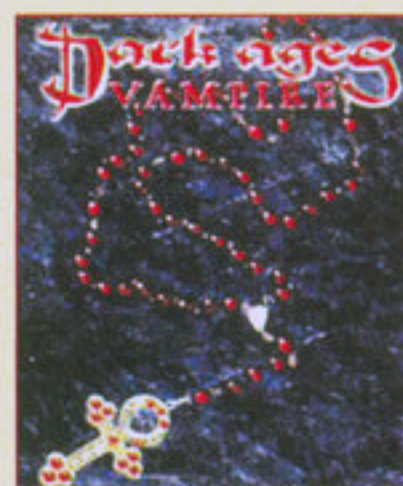
Мир Тьмы, любимое детище *White Wolf Games*, пополнится

массой мануалов, главный из которых — *Mexico City by Night*, продолжение "ночных" руководств, описывающих крупнейшие современные города мира. Теперь и Мехико, цитадель Шабаша, получает свою собственную книгу в дополнение к заметкам, разбросанным посреди "Гида по Шабашу".



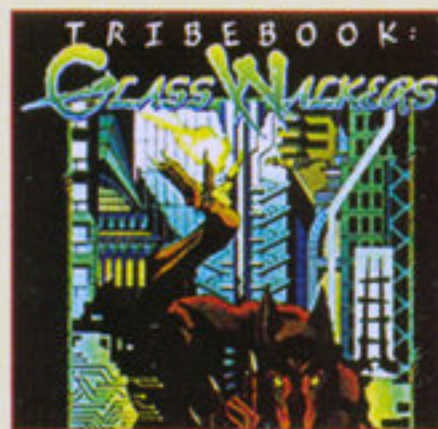
Encyclopedia Vampirica: после 50 с лишним книг по *Vampire the Masquerade*, в каждой из которых описывались новые персонажи, настало время собрать их всех под одной обложкой. На 224 страницах представлены все известные вампиры Мира Тьмы.

Новая редакция готических темных времен наконец-то увидела свет! *Dark Ages* переносит действие *VtM* из дня сегодняшнего в день средневековый. Одновременно выйдут три продукта: руководство для игрока и ведущего, а также "экран" ведущего, к которому прилагается небольшая книга, описывающая Линии крови и Пути просветления, известные в те времена как Дороги.



Werewolf

полполнится пособием *Glass Walkers*, книгой о племени Ходящих по Стеклу, самом урбанизированном и современном сообществе оборотней-Гару.



Caste Book: Twilight — дополнение к линейке ролевой игры *Exalted*, рассказывающее о касте Сумерек: школярах и колдунах.

Lord of the Rings RPG



Компания **Decipher** продолжает продвижение своей новой ролевой линейки — **Lord of the Rings RPG**. До конца 2002 появится ряд тематических продуктов. **The Fellowship of the Ring Sourcebook** — расширение на основе первой части трилогии Толкина и фильма П. Джексона. Статистики для всех известных персонажей, описание территорий Ривендела, Лотлориена, Хоббитона и других стран — вот что войдет в 128-страничную полноцветную книгу в твердой обложке.

Fell Beasts and Wondrous Magic — справочник о монстрах Средиземья, а также о магии, проявления которой редки в произведениях Толкина. В этой книге (96 стр.), также полноцветной и в твердой обложке, будет рассказано и о магических локациях мира.

The Two Towers Adventure Game — *fast-play* модуль на основе "Двух твердынь". Издается в виде коробки, в которую, помимо приключения, входят многочисленные карты и отдельные правила для отыгрыша масштабных сражений (на примере Битвы при Хельмовой Пади).

В начале 2003 г. должны появиться в продаже следующие продукты:

Moria — подробнейшее описание Казад-Дума с картами подземелий, информацией об известных локациях и классическим приключением в стиле *dungeon crawling*; **The Two Towers Sourcebook** — продукт, аналогичный **FotR Sourcebook**: ТТХ главных персонажей, реплики и сюжеты из второй книги, описания стран и локаций.

НОВОСТИ
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Кольцо Власти



В сентябре отечественная компания "Звезда" запустила в производство первые продукты из новой 28-мм линейки **Ring of Rule** (превью этой военно-тактической системы вы могли прочесть в прошлом номере журнала), причем все они выходят одновременно и на русском, и на английском языке: российские производители игр прорываются на западный рынок! Однотипные наборы "Проклятый легион" и "Королевская пехота" содержат противостоящие армии восставшего из мертвых античного отряда (24 миниатюры) и готического полка (20 миниатюр) соответственно. Среди моделей наблюдаются командиры, знаменосцы, музыканты и простые пехотинцы. Помимо литников с частями фигурок в коробки кладутся карточка отряда, лист его характеристик, инструкция по



сборке, наклейки с гербами и разноцветные штандарты, которые следует обработать ножницами. Тут же мы обнаружим и квадратные подставки, причем "полковые" подставки знакомы еще по "Эпохе битв".

Третьим продуктом стал **некромант**, которому выделен отдельный бокс. К литнику прилагаются правила по использованию темных магов во вселенной "Кольца Власти", карта "юнита" и кость d20.

К этому интересному варгейму в жанре фэнтези мы еще вернемся на страницах будущих номеров "Игромании".



Другие системы



WizKids начала продажи долгожданного продолжения варгейма во вселенной **BattleTech** — **MechWarrior Dark Ages**. Тем самым компания установила новую планку качества для производителей миниатюр: модели **MW** продаются уже в покрашенном виде и с смонтированными счетчиками повреждений и перегрева.

Выходит новый кодекс Хаоса для варгейма **Warhammer 40k**. Это руководство впервые было продемонстрировано на выставке **GenCon**.

Варгейм **Demonworld** от **Hobby Products**, конкурент знаменитого **Warmaster**, использует миниатюры 15 мм и поле, деленное на гексы. Теперь в эту военно-тактическую игру введены правила по армиям **Thain** и **Goblins**.

НОВОСТИ
КАРТОЧНЫХ ИГР

Magic: The Gathering

Главным событием стал **Чемпионат мира 2002**. Финал его чем-то неувлочно напомнил футбольный мундиаль. Причем итог был тем же: бразилец **Карлос Ромао** обыграл немца **Марка Зигнера**. Оба финалиста играли, как ни странно, **Physchatog**-колодами. На командном чемпионате непобедимый в этом формате

Кай Бадде привел германскую команду (**Марк Зигнер** и **Феликс Шнейдерс**) к первому месту. Вторым финалистом стала американская команда в составе **Евгения Харви**, **Эндрю Ранкса** и **Эрика Франца**.

Менее заметным на этом фоне был **Grand Prix London**, победителем которого стал экс-чемпион мира, почти наш человек **Якоб Слемр** из Чехии. Его выбором в **Odyssey Block Constructed** стала сине-зеленая *threshold*-ориентированная колода. Его оппонент в финале, еще один малоизвестный немец, **Кристоф Хольцль**, прошел без поражений в 16 партиях подряд, побив рекорд самого **Джона Финкеля**, поставленный на **Grand Prix Boston** несколько лет назад. Он выбрал агрессивную версию моно-черного контроля.

Главной вне турнирной новостью стала первая информация о выходе нового сета — **Onslaught**. Несколько карт и две новых механики (**Morph** и **Cycling**) — пока все, что известно о сете. Более подробную и достоверную информацию можно будет получить на сайте www.wizards.com после 9-го сентября.

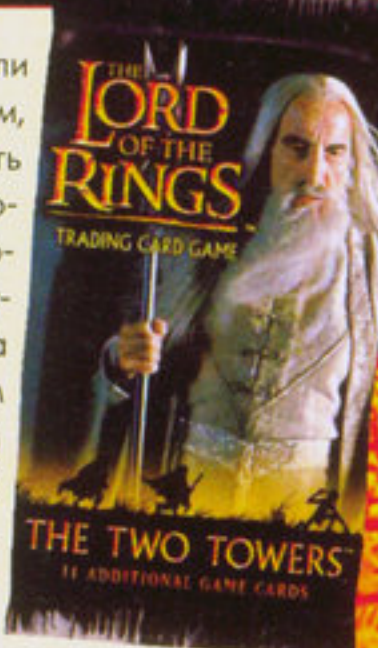
Lord of the Rings TCG

Приоткрыта завеса тайны над будущим четвертым сетом **The Two Towers**. Новая культура — **Rohan** — представляет и спутников, и союзников, и новое оружие, и доспехи. Любимым оружием роханских всадников будут копыя, а любимым снаряжением вообще — конь. Если роханец разъезжает верхом, то на него будут оказывать специальное действие некоторые обстоятельства и события. Новая темная культура **Dunledlings** придет на смену назгулам и морийским гоблинам. Другая темная культура именуется **Raiders**. В нее войдут две субкультуры, подобные субкультурам изенгардовских орков и урукнов: **Harads** и **Easterlings**. Вводятся свойства **Ambush**, **Ring-bound** и **Unhasty**, а также ключевые слова **Battleground**, **Easterling**, **Ent**, **Machine**, **Southron**, **Valiant** и **Villager**.

Путевая колода будет вновь составляться из 9 карт. Поскольку Братство разделилось на три части (**Мерри** и **Пиппин**, **Фродо** и **Сэм**, **Арагорн-Гимли-Леголас**), то разработчикам предстояло решить, по чьим следам пойдут игроки, и выбор пал в пользу последней троицы. Все спутники теперь делятся на "приближенных" к Хранителю Кольца (*ring-bound*) и всех остальных (*unbound*).

Основа геймплея остается без изменений. Карты блоков **FotR** и **ТТ** будут совместимы, но турниры теперь будут проходить в нескольких форматах (только **ТТ**, только **FotR** и смешанный).

Новости подготовлены порталом **РОЛЕМАНСЕР** (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх.



Мир непуганных джедаев

Два года игры в Star Wars RPG

Исторически сложилось, что добрая половина популярнейших интеллектуальных игр сосредоточена в руках заокеанской компании *Wizards of the Coast*. Самая раскрученная коллекционная карточная игра — *Magic: the Gathering* — одна из визитных карточек компании. Самая известная RPG в жанре фэнтези — *Dungeons & Dragons* — также принадлежит им. А вот с фантастическими RPG “Волшебникам с побережья” везло меньше. В свое время они купили у TSR довольно перспективную систему *Alternity*, заточенную именно под научно-фантастический жанр, однако в конце концов свернули ее, решив сосредоточить все творческие силы на новом проекте — создании игровой механики, которая вписывалась бы в любое окружение. Этот проект увидел свет на самом рубеже XX и XXI веков — речь идет, естественно, о *d20 system*, которой был посвящен внекомпьютерный раздел августовской “Игромании”.

Все это время в другой части Тихоокеанского побережья — в Голливуде — процветала одна из самых популярных фантастических вселенных, киноэпопея “Звездные войны”. Игровой частью “Звездных войн” заведовала компания *West End Games*, выпускавшая, помимо всего прочего, и ролевую игру с механикой, основанной на шестигранном кубике (впоследствии, чтобы отличать две игры, эту RPG стали называть *d6*). И вот на сцене появляются “Волшебники”, движимые идеей создания лучшей фантастической ролевой игры. В результате ряда операций, осветить которые значило бы нарушить коммерческую тайну, права на выпуск интеллектуальных игр по “Звездным войнам” переходят *Wizards of the Coast*. Последние, не теряя времени, приспособливают *d20 system* под вселенную Джорджа Лукаса и сразу вслед за выходом первой игры с новой механикой (Третья редакция D&D) выпускает в свет в ноябре 2000 года *Star Wars Roleplaying Game*.

Немного о преемственности

Те из нас, кто застал *Star Wars RPG* от *West End Games*, увидят много знакомого и в новой игре от *Wizards of the Coast*. Это и неудивительно — все тот же Билл Славичек в свое время

работал в *WEG* над созданием... правильно, *d6 SW RPG*. Более того, эти две игровые системы с легкостью могут быть использованы вместе, для чего в базовой книге *d20 SW RPG* заботливо приводится специальный конвертор. Разработчики из *WotC* даже сделали специальное заявление, что они не будут переиздавать игровые пособия, изданные *WEG*.

Так что ветеранам стоит достать со шкафа свои запыленные листы персонажей — появился отличный повод вернуть любимых героев к жизни!

Листая правила



Книга правил *Star Wars RPG* — это 300-страничный том из разряда “all you need to play” (в отличие, скажем, от D&D, для полноценной игры в которую требуется минимум две книжки). Книга состоит из двух разделов: для игрока и мастера. В 11 главах первой части рассказано о том, как создавать персонажа, какие навыки и особенности для него выбрать, приведены правила по сражениям и использованию Силы. 5 глав мастерской секции включают в себя советы начинающим ведущим, руководство по созданию противников, правила по животным и роботам, а также “фирменное” игровое приключение. В приложениях, помимо традиционных послесловий и глоссария, можно найти алгоритм пересчета персонажей из предыдущей игровой системы, *d6*, в новую, *d20*.

Особо подчеркивается, что приключения по правилам новой игры могут происходить в

любой из трех эпох истории “Звездных войн”: в период рождения Империи (I-III эпизоды), во время Восстания (IV-VI эпизоды) и при Новом ордено джедаев (многочисленные книги, описывающие несколько десятков лет после победы повстанцев над Империей). В “своей” части книги правил мастер найдет характерные особенности каждой эпохи, а также описания персонажей из фильмов и книг — партия приключенцев сможет повстречаться с Йодой, Люком Скайуокером и даже Дартом Вейдером.

От драконов в подземельях — к дроидам в космосе

Читать *Star Wars RPG*, особенно после *Player's Handbook* для D&D, — очень интересное занятие: львиная доля обеих книг не только посвящена одному и тому же — объяснению механики *d20 system*, но и написана практически идентичными выражениями. Становится очевидным, что в погоне за скоростью авторы просто выбирали куски из книг по D&D, заменяли имена собственные и названия прочих реалий, да так просто и включали в текст. Например, если в РНВ рассказывается о барде Девисе, который пытается своими песнями завоевать доверие священника, а когда его попытки проваливаются, убеждает его при помощи дипломатии, то в *SW RPG* нас ожидает вуки Рорворр, который сначала разыскивает одного охотника за головами, забираясь на крыши всевозможных зданий, а потом, убедившись в бесполезности подобных методов, решает расспросить тусующийся в кабаке народ. Справедливости ради заметим, что во втором издании эти огрехи были устранены.

Еще раз о d20

Итак, львиная доля книги посвящена описанию механики. Кратко напомним общие черты *d20 system*. В ее основу положены классы, дающие самое общее представление о персонаже (например, воин или плут). От класса зависит, с какими умениями и особенностями начнет игру персонаж и как он будет развиваться в дальнейшем. Умения (*skills*) и навыки (*feats*) — это еще два базовых понятия *d20*, отражающие возможности персонажа. Навык позволяет персонажу делать что-то необычное, например, в *SW RPG* навык “обоерукость” позволяет персонажу равноценно действовать как правой, так и левой рукой. Умения, в отличие от навыков, можно развивать, улучшая свое владение ими; они измеряются в пунктах и довольно



часто подвергаются проверкам — когда возникает сомнение в исходе того или иного действия персонажа (узнал я слухи или нет, удержался ли на плаву во время бури и т. д.). Чтобы проверить умение, персонаж кидает двадцатигранную кость (сокращенно — d20), прибавляет к результату значение своего умения и сравнивает полученную сумму с числом, назначенным мастером (это число называется *сложностью*). Если сумма равна или больше сложности, действие завершилось успехом.

Каждое умение принадлежит к тому или иному атрибуту (*ability*) — это характеристики, описывающие персонажа как живое существо. В SW RPG шесть атрибутов (те же, что и в D&D): сила, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость, харизма. Атрибуты также имеют свои численные выражения (как правило, от 3 до 18) и могут влиять на проверки соответствующих им навыков.

Совершая игровые действия, персонаж накапливает опыт (XP, в просторечии — «экспа»). От накопленного опыта зависит уровень персонажа. С достижением каждого нового уровня персонаж получает дополнительные пункты, которые можно распределить между умениями, а также прочие полезности, зависящие от класса.

Сражение происходит с использованием того же двадцатигранника. К броску добавляется бонус к, а сумма должна превысить показатель защиты цели. Кость, бросающаяся на повреждение в случае попадания, зависит от оружия. Нанесенные повреждения вычитаются из показателя здоровья персонажа (зависит от уровня и класса персонажа); когда тот достигает нуля, персонаж начинает умирать.

Все проверки производятся с учетом разнообразных модификаторов, как положительных, так и отрицательных, щедро выдаваемых мастером. Например, по прячущемуся за колонной бандиту попасть куда сложнее, чем по стоящему спиной к вам на расстоянии два метра.

Звездные войны как фэнтезийное Средневековье?

Созданная для D&D система не могла не претерпеть изменений. Прежде всего это сказалось в наборе рас. Вместо стандартных эльфов, гномов и полуросликов в SW RPG предлагаются 11 рас из мира «Звездных войн». Это люди, церееане (гуманоиды с удлинненным черепом), эвоки (маленькие медвежата с Эндора),



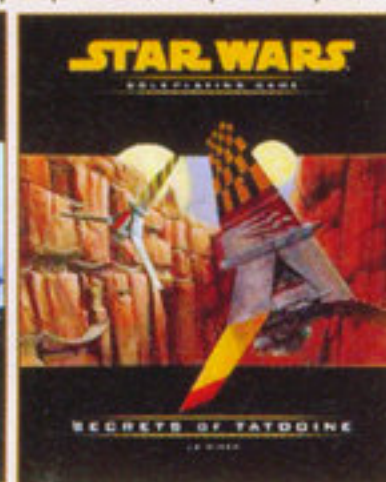
Библиография

«Волшебники с побережья», оставаясь верными себе, не ограничились выпуском одной книги, создав целую линейку ролевых «Звездных войн», насчитывающую уже более десятка томов. Одновременно с базовой книгой на прилавках магазинов появилось первое «родное» приключение *Invasion of Theed* по Первому эпизоду, включавшее облегченную версию правил игры. Позже вышел глобальный модуль *Tempest Feud*, рассказывающий о гангстерской империи Хаттов на протяжении трех эпох «Звездных войн».

Дополнительная информация о вселенной «Звездных войн» содержится в ряде вспомогательных мануалов. Географические расширения

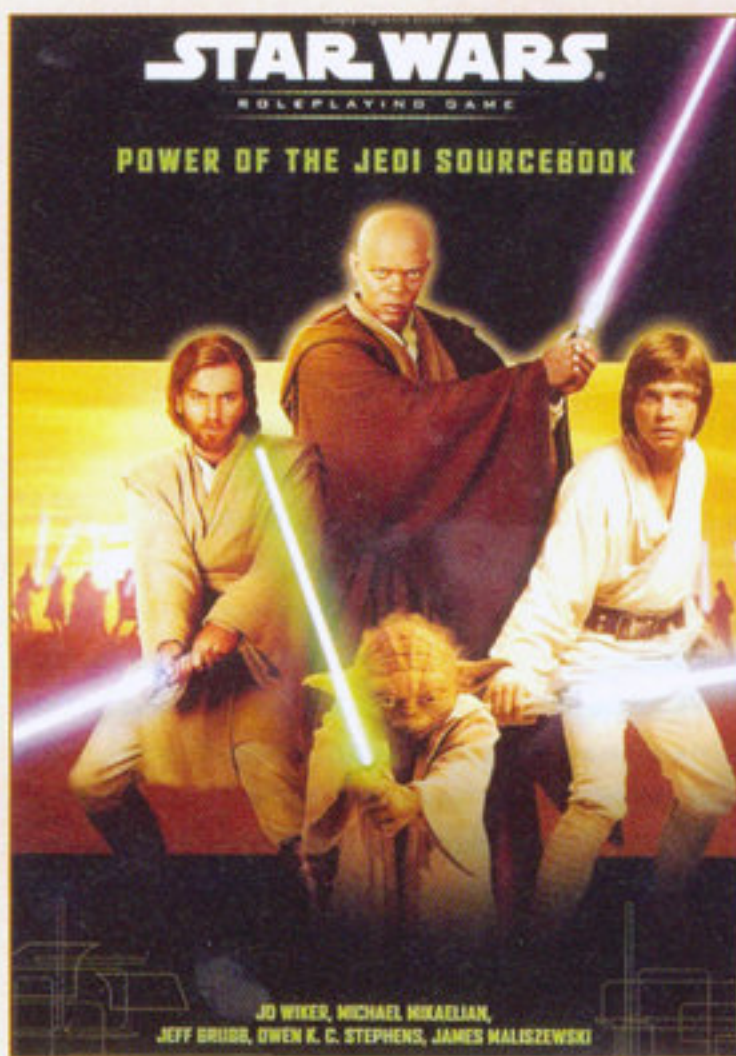
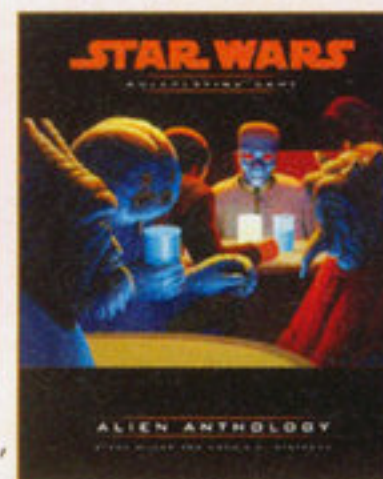
Secrets of Naboo и *Secrets of Tatooine* посвящены двум знаменитым планетам далекой галактики. Они рассказывают о местной истории и обычаях, обитателях и преданиях, покрывая большие отрезки времени (во втором случае — все три эпохи «Звездных войн»).

Поклонникам темной стороны, Императора и Дарта Вейдера посвящено специальное ролевое руководство: *The Dark Side Sourcebook*. Оно включает в себя массу информации о «злых» персонажах, их культуре и истории, которую *Lucas Film* не публиковала более нигде! Здесь представлены не только новые «темные» умения и навыки, но и новые виды вооружений, например, знаменитый меч-посох Дарта Мола. Подобная же



честь увековечиться в отдельном издании выпала и на долю джедаев в книге *Power of the Jedi*.

Такие важные аспекты вселенной Лукаса, как обитатели далеких планет, звездные суда и полезное снаряжение, также не могли не удостоиться отдельных томов в библиотеке SW RPG. *Alien Anthology* являет собой фантастический вариант знаменитого *Monster Manual* — в этой книге перечислены не только расы, к которым



могут принадлежать ваши игровые персонажи, но и многочисленные существа, готовые заступ



ить им дорогу. *Starships of the Galaxy* собрала под обложкой самые знаменитые устройства и механизмы, бороздящие бескрайние просторы: от одноместных корабликов до гигантских Звезд Смерти. К этой энциклопедии прилагаются и новые умения, связанные с пилотированием и космическими боями.

Две из трех звездных эпох нашли отражение в книгах *Rebellion Era* и *New Jedi Order*. Основные герои (и светлые, и темные), лока-

ции, ход истории — все это представлено в «эпохальных» руководствах. Третья книга, о старой Республике, по всей видимости, появится после выхода Третьего эпизода.

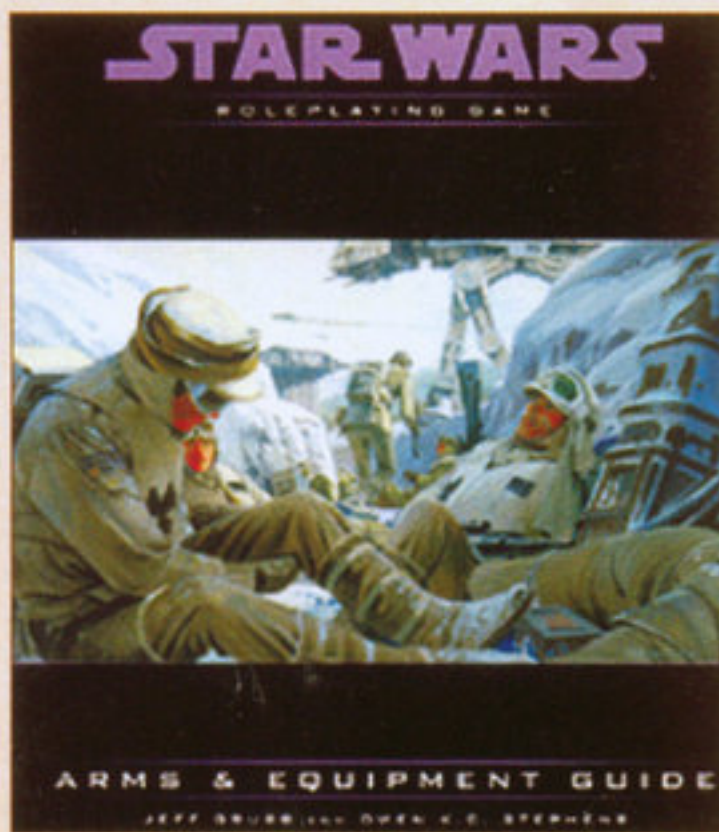
Наконец, абсолютные фанаты, скупающие любую продукцию с двумя заветными словами, не пройдут и мимо таких относительно бесполезных вещей, как фирменные листы персонажей и «экран мастера», содержащий наиболее употребительные таблицы.



Футурология

Линейка SW RPG продолжит пополняться в ближайшем будущем. Выйдет главное географическое дополнение, рассказывающее о центре галактики: *Coruscant and the Core Worlds*. Напоминаю, что Корускант — столица старой Республики, а затем — Империи. Помимо этой планеты-мегаполиса, в книге описываются еще 25 миров!

Содержимое рюкзаков приключенцев (включая лазерные винтовки и реактивные ранцы) представлено на страницах *Arms & Equipment Guide*. Благодаря ему мастер всегда знает, что положить в потайном уголке планеты в качестве сокровища.



Обновленный монстрятник будет именоваться *Ultimate Alien Abthology*. Он содержит 175 существ с различных планет и из всех эпох "Звездных войн".

гунганы (после I эпизода их никому представлять не надо), иторианцы (они же молотоголовые), кальмароподобные мон-каламари, пупырчатоконные родиане, суллустаны (к этой расе принадлежал второй пилот Ландо Калриссиана из VI эпизода), рептилии трандошане,



тви'леки (отличаются от людей двумя щупальцами, растущими из головы) и мохнатые гиганты вуки. Раса — это не просто эстетический выбор игрока, каждая обладает специфическими чертами: бонусами к ряду умений, модификаторами атрибутов, дополнительными особенностями и т. д. Например, амфибии мон-каламари могут свободно дышать под водой, а родиане — прирожденные охотники за головами.

Выбор расы во многом связан с выбором класса персонажа. Классов в SW RPG восемь: *fringer* — житель отдаленных областей Галактики (таким был Люк Скайуокер в IV эпизоде), *noble* — торговец и дипломат, *plut* (*scoundrel*), *разведчик* (*scout*), *солдат* (*soldier*) — профессиональный боец, *адепт Силы* (*Force adept*), *советник джедай* (*Jedi consular*) и *рыцарь джедай* (*Jedi guardian*). Представители последних трех классов владеют Силой и могут творить просто невообразимые вещи (хотя прибегнуть к Силе в мире SW RPG, как мы увидим ниже, может практически каждый).

Разработчики SW RPG, учитывая, что в фантастическом мире возможности персонажей по нанесению друг другу повреждений, включая попадания из бластеров, отрубания конечностей и ранения осколками от детонаторов, куда шире, чем в патриархальных D&D, ввели в систему две шкалы здоровья. Знакомые по D&D хиты превратились в жизненную силу (*vitality points*). Жизненная сила персонажа увеличивается с переходом на каждый уровень. Помимо нее, существует собственно здоровье (*wound points*) — оно неизменно и равняется показателю телосложения (*Con*). Повреждения сначала уменьшают текущую жизненную силу, а когда ее не остается, начинает теряться здоровье.

От некоторых правил D&D было решено отказаться. Подобная участь постигла довольно мудреную *attack of opportunity* (когда в сражении один персонаж проходит в зоне досягаемости оружия своего врага, враг может попытаться атаковать его, не тратя на это обычную атаку). В мире, где исход схватки решают не меч и топор, а бластер и винтовка, подобное правило казалось несколько лишним, однако "атака при возможности" снова объявилась в новом издании базовых правил. При этом многие "пережитки старины" непонятным образом сохранились. Например, в список умений наряду с вождением и компьютерной грамотностью входят верховая езда и приручение животного, хотя и ежу понятно, что в мире "Звездных войн" животные не играют и десятой части той роли, которая отведена им в фэнтезийном средневековье.

Есть и другие дополнения в механике. Например, каждый персонаж обладает репутацией, выражающейся числом и характеризующей его известность. Традиционные американские мили, футы и дюймы заменены в SW RPG привычными метрами и километрами. Для моделирования сражений с помощью миниатюр введено два разных масштаба: один для стандартных 30-мм фигурок, а другой — для не менее распространенных на Западе *action figures* по "Звездным войнам". Впрочем, все это не настолько существенно, чтобы останавливаться на этом подробно.

Да пребудет с нами сами знаете что

В мире "Звездных войн" нет магии, зато есть Великая Сила — *the Force*. Сила — пронизывающее всю далекую-далекую галактику энерге-



тическое поле. Отдельные личности — их называют владеющими Силой — способны пользоваться этим полем для совершения сверхъестественных поступков. Сила для "Звездных войн" — все равно что магия для D&D, и создатели ролевой игры не могли оставить ее без внимания. В SW RPG есть два подхода к Силе.

Первый подход характеризует Силу как источник способностей ее адептов. Это особая система основанная на Силе умений и навыков. Чтобы владеть Силой, необходимо обладать навыком "чувствительный к Силе". Он является обязательным для всех остальных основанных на Силе умений и навыков. Три главных навыка "от Силы" — изменение, контроль и ощущение — необходимы для овладения основными на Силе умениями. Адепты Силы, советники и рыцари джедаи по умолчанию обладают чувствительностью к Силе и автоматически получают три главных навыка на первых пяти уровнях. Персонажи остальных классов также могут взять эти навыки, но в порядке общей очереди.

Второй подход — Сила как всегалактическое явление. Каждый персонаж — если он только не дроид и не йужжан вонг какой-нибудь — а не только три владеющих Силой класса, обладает очками Силы (*Force point*). Очки Силы приобретаются при переходе на новый уровень, также их можно получить при совершении героического поступка. Каждый персонаж может в какой-либо момент своей игровой жизни воззвать к Силе и получить от нее поддержку (если у него, конечно, остались неизрасходованные очки Силы). Потратив очко Силы, персонаж получает дополнительные кости (их число зависит от уровня) ко всем своим проверкам на d20 в течение одного хода. Дополнительные кости — всегда шестигранники, и в этом можно увидеть наследие предыдущей системы, d6. Результаты на дополнительных костях прибавляются к результату на d20, что в некоторых случаях существенно увеличивает вероятность успеха. Главное — не забыть о возможности прибегнуть к Силе.

Сила по природе своей нейтральна, но разумные существа, используя ее как во имя добра, так и во имя зла, видят в ней две стороны: светлую и темную. Заметим в скобках, что SW RPG изначально рассчитана на "добрых" персонажей, и считается, что все владеющие Силой принадлежат изначально к светлой стороне. Однако любой может быть утянут на зловещую темную сторону, совершая жестокие поступки, сознательно прибегая к ее услугам или используя "темносторонние" умения и на-

выки (к таким относятся, например, внушение страха, "фирменное Вейдеровское" удушение и синие силовые молнии). Вследствие подобных действий персонаж получает очки темной стороны (Dark Side points), символизирующие его соvrащенность злом. Если таких очков набирается много, персонаж переходит на темную сторону. В игровой механике это отражено штрафами на совершение добрых поступков. Однако у каждого остается путь к Свету — все через те же самоотверженно-героические поступки.

Самолетами, парходами, ТАИ-файтерами

Если возвращаться к научно-фантастической составляющей мира "Звездных войн", то сразу становится ясно, что без всяких звездолетов-компьютеров-роботов далекая галактика немыслима. Главы SW RPG, посвященные технике, написаны под большим влиянием *Alternity* (недаром в число авторов книги входит один из создателей *Alternity* Билл Славичек). В частности, это проявляется в разделении всех компьютерных систем и другой электроники на классы по качеству: плохой, обычный, хороший и замечательный. Чем качественнее прибор, тем большие плюсы к проверке навыка дает его использование.

Вообще, любое сложное техническое устройство описывается в игровых терминах не менее подробно, чем персонаж. Для техники существует шкала относительных размеров — от крошечного до колоссального, у нее есть "здоровье", максимальная скорость, вместимость, боевые характеристики и т. д. Кстати, сражение между двумя космическими кораблями происходит по той же схеме, что и бой между персонажами, — и в этом еще раз проявляется универсальность *d20 system*. Космическая битва — это та же серия проверок умений (в основном умения пилотировать звездолет), которой в игровом мире соответствуют разнообразные маневры, огонь из всех видов корабельного оружия и уворачивание от этого самого огня.

Движение на высоких скоростях — дело уже само по себе куда более опасное, чем пикник на лужайке, поэтому проваленные проверки пилотирования не проходят бесследно. Машина может выйти из-под контроля пилота и даже врезаться куда-нибудь, если подвернется подходящий астероид. Повреждения от столкновений (которые зависят от скорости столкновения и от относительного размера столкнувшихся предметов) настолько подробно расписаны, что редкий мастер лишит себя удовольствия заставить персонажей испытать их в полной мере.

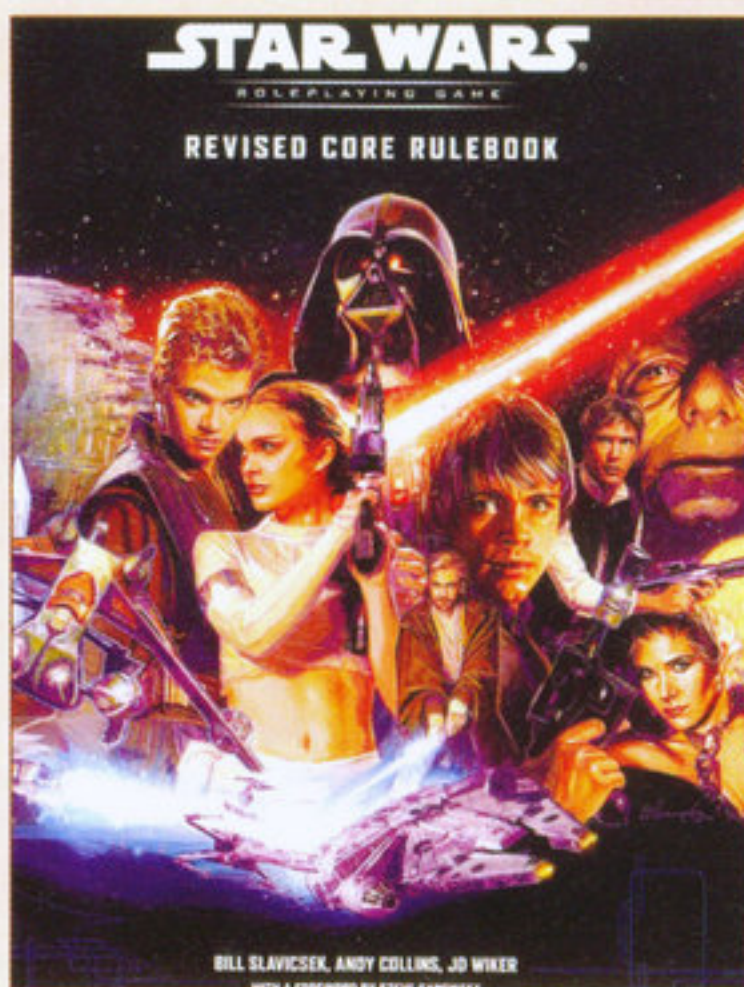
У каждой саги есть конец?

Кто мешает Лукасу после выхода Третьего эпизода снять Эпизод Седьмой? Кто мешает выпускать все новые и новые книги по *Star Wars RPG*? Но если кто-то их покупает, значит... Значит, "Звездные войны" по-прежнему остаются легендой и согревают сердца фанатов ожиданием продолжений!

Поддержка новой линейки происходит и в Интернете, на официальной странице игры (www.wizards.com/starwars) — там регулярно появляются совершенно бесплатные приключения, описания рас и животных, шаблоны героев и престижные классы. Подобные же материалы выкладываются на компакт-диске нашего журнала. Ролевые "Звездные войны" затягивают все больше и больше народу, и время показывает, что *Wizards of the Coast* имеют хорошие шансы создать самую популярную RPG в фантастическом жанре. ■



Дополнения и замеченные опечатки



Одновременно с выходом на экраны *Attack of the Clones* из печати вышла новая и улучшенная книга правил *Star Wars RPG*, которая теперь насчитывает 384 стр., что на 64 стр. "больше", чем в старом руководстве. После тщательного изучения становится понятно, что это сильно измененное издание (недаром в название попало слово *Revised*). Авторы избавились от художественных цитат, которые занимали слишком много места, а также от приключения в конце книги. Приводим основные отличия от прежней книги правил.

Chapter 2: Species — В главе приводится информация по 17 расам, представителями которых могут быть персонажи (на 6 больше, чем в оригинальной книге), с цветными иллюстрациями.

Chapter 3: Classes — Эта глава подверглась самой значительной переработке. Все 9 классов были тщательно пересмотрены, и усилены те из них, что показали себя достаточно "слабыми" (*Fringer*, *Force Adept*), путем добавления новых способностей. Также, по просьбам огромного количества поклонников, был введен новый класс, *Tech Specialist*, удобный для отыгрыша механика, техника, инженера или доктора.

Chapter 4: Skills — Некоторые из старых умений были переработаны, несколько добавились: *Balance*, *Gamble*, *Drain Energy*, *Illusion*.

Chapter 5: Feats — Добавлены как кальки навыков из *D&D* (*Improved Critical*, *Trip*, *Bantha Rush*), так и совершенно новые навыки.

Chapter 7: Equipment — Практически у всех видов снаряжения теперь есть симпатичная иллюстрация. Доспехи теперь не увеличивают уровень защиты (*Defense*) персонажей, а поглощают повреждения (*Damage Reduction*).

Chapter 8: Combat — Как уже было сказано, вернули *attack of opportunity*. Также изменились правила смерти — в новой редакции используется схема: -10 Wounds = Dead.

Chapter 10-11: Vehicles & Starships — С "абстрактной" системой ведения космического боя простились решительно и навсегда, взамен пришла значительно более тактическая концепция. Силовые щиты стали поглощать повреждения (*DR*). В числе примечательного следует отметить большой двухстраничный разворот, посвященный тому, чем же все-таки занимается на борту космического корабля его команда во время сражений.

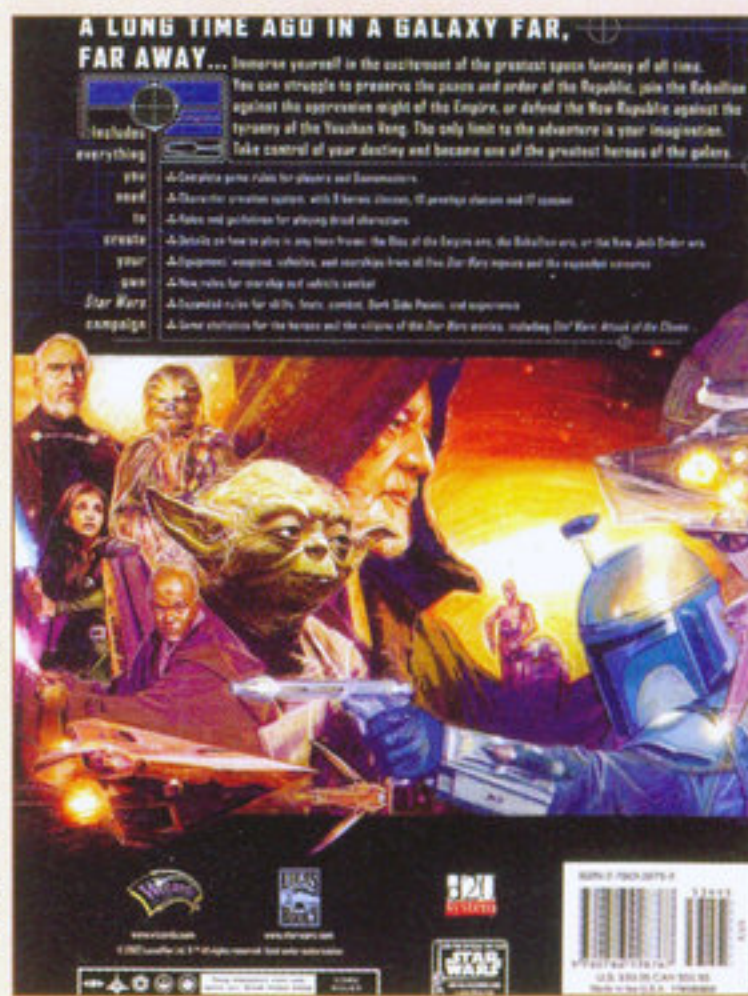
Chapter 12: Gamemastering — Все престиж-классы были переработаны, а также появились новые: *Jedi Master* и *Jedi Investigator*. Представлена новая система начисления "экспы", значительно более точная и конкретная. Включен *Communities Generator* для создания реалистичных и детализированных городов и поселений.

Chapter 13: Eras of Play — Приведены характеристики и описания всех важных персонажей 5 фильмов, а также героев художественной литературы.

Chapter 14: Allies and Opponents — Приведено множество "базовых" оппонентов по каждому классу персонажей. Включена оригинальная система правил по сотворению совершенно новых созданий.

Chapter 15: Droids — Приводятся множество новых правил по дроидам, их созданию, модификации и отыгрышу (да-да, теперь можно поиграть за дроида!).

Но по-прежнему встречаются ошибки и неточности. Не все из того, что мы видели в фильмах, может быть выполнено персонажами. Джедайская способность "отбивать" бластерный огонь вызывает противоречивые мнения. Как бы то ни было, *Star Wars RPG* сделала еще один шаг к совершенству.



**"Тот, кто играет в престолы, либо погибает, либо побеждает. Середины нет."
Серсея, королева**

Война и интрига в Семи Королевствах

Карточная "Игра престолов"

История XX века знает имена как минимум двух Джорджей Мартинов: один работал продюсером в британской группе "The Beatles", а другой пишет книжки фантастической направленности. Коллекционных карточных игр по музыкальным произведениям еще не изобрели (а жаль, интересно было бы поиграть в какую-нибудь Britney Spears TCG), поэтому продюсер может спать спокойно, а вот художественный мир фэнтезийной саги "Песнь Льда и Пламени" его тезки-писателя недавно получил свое представительство в мире ККИ — A Game of Thrones CCG ("Игра престолов"). Именно так (по первой книге сериала) называется карточная игра, выпущенная 15 августа сего года компанией Fantasy Flight Games (FFG), известной также своими продуктами Twilight Imperium, Diskwars и Vortex.

Семь Королевств ждут своего властелина

"Пошли, не только тебе надо поспать... Я уже крепко выпил, а завтра мне, возможно, придется убить собственного брата!"
Сандор Клиган, "Пес"



Действие "Песни Льда и Пламени" разворачивается на континенте семи королевств Вестерос. В основу карточной игры положено соперничество Великих домов — могущественных аристократических группировок — за верховную власть над Вестеросом. Каждому игроку предложено взять сторону того или иного Великого дома и вступить в противостояние. В первом сете "Игры престолов" (который так и называется — "Вестерос") представлены три дома: Старки, Ланнистеры и Баратеоны.

Старки, владеющие Севером, суровы, тверды и хладнокровны. Горе тому, кто обратит против них свой меч — ведь недаром на их знамени мчится по снежной пустыне серый лютловолк. Девиз Старков — "Зима приближается". Светловолосые красавцы Ланнистеры создали свое королевство на западе Вестероса. Золото, в изобилии встречающееся в закятных землях, сделало их самым богатым

кланом, и их символ — золотой лев на алом фоне. Ланнистеры — мастера подкупа и интриги, их девиз — "Услышь мой рев!". Баратеоны — самый молодой из Великих домов, однако их притязания на Железный трон — престол властелина Вестероса — наиболее вески. Баратеоны ведут гибкую политику и добиваются своих целей самыми разными путями. Их герб — черный олень на золотом поле, их девиз — "Наше — ярость!".

Помимо Старков, Ланнистеров и Баратеонов, на Вестеросе существует еще четыре Великих дома, с которыми нас обещают познакомиться в будущих сетах "Игры престолов".

Итак, Великие дома сражаются за власть. Власть в "Игре престолов" на удивление материальна: она измеряется в жетонах, и тот, чей дом первым наберет 15 жетонов власти, считается победителем. Изначально все жетоны власти свалены в общую кучу, а в процессе игры игроки смогут перемещать эти жетоны в свои личные "запасы власти" как из общей кучи, так и из запасов других игроков. Заработанные жетоны власти хранятся на специальной карточке, представляющей собой Великий дом (всего таких карт три: по одной на каждый из кланов), либо на картах персонажей, если речь идет о личной власти. У каждого игрока в колоде должна быть карта Дома (она выкладывается непосредственно перед игрой), однако противники не обязательно должны принадлежать к разным домам. Создатели игры не видят ничего противоестественного в том, чтобы друг с другом сражались, скажем, Баратеоны и Баратеоны. В конце концов, почему бы одной части клана не пойти против другой? У Мартина-то так и получилось...

Пешки и козыри большой игры

"Мы всего лишь люди, и боги создали нас для любви. В ней и наше величие, и наша трагедия."

Эймон, Мейстер со Стены



Все карты (кроме карт Домов) делятся на пять типов: карты стратегий (plot), персонажей (character), местностей (location), прило-



жений (attachment) и событий (event). Карты стратегий хранятся в отдельной колоде, состоящей ровно из семи карт, и представляют собой своеобразный план игрока на предстоящий ход. В начале хода каждый игрок в тайне от других выбирает одну из своих карт стратегий, а потом выбранные карты предъявляются. От выбранной карты зависит, сколько золота (основной игровой ресурс) получит игрок на текущем ходу, каким по счету он будет действовать, насколько смертоносны будут его удары по противникам. Помимо этого, многие карты стратегий обладают игровым текстом (например: "Вы можете играть карты из других Домов, не платя за это штрафа" или "На этом ходу вы не можете играть местности").

Карты событий, пожалуй, ничем не отличаются от карт событий в других ККИ. Они играют во время указанной в тексте фазы хода либо в ответ на происходящее в игре, и после рассмотрения эффекта отправляются в сброс.

Карты персонажей, местностей и приложений могут принадлежать к одному из трех Великих домов, а могут быть нейтральными. У этих трех типов карт обязательно есть стоимость (впрочем, она может быть нулевой) — количество золота, которое необходимо израсходовать для ее введения в игру. Все эти карты остаются в игре на длительное время. Персонажи участвуют в противоборствах (challenge) между Домами и обязательно обладают таким параметром, как сила (strength). Местности могут давать игроку дополнительное золото или другие преимущества, указанные в их игровом тексте. Наконец, приложения "прикрепляются" к находящимся в игре персонажам, придавая им дополнительные свойства (например, плюсы к той же силе). Это может быть оружие, полезные предметы или просто состояние души персонажа.

Если проводить параллели с MTG, персонажей можно сравнить с существами, местности — с enchantment и артефактами, приложения — с enchant permanent, а события — с instant и sorcery. Карты стратегий — тоже не новинка: еще в начале 90-х годов они использовались в ряде варгеймов, например, в "Битве за Армагеддон" от Games Workshop.

И еще немного о карточках

"В Красном замке обитает две разновидности людей, лорд Эддард. Те, что верны государству, и те, что верны лишь самим себе."

Варис, Старший над Шептунами



"Игра престолов" не обошлась и без еще одного базового понятия MTG — поворота, он же *tap*. Только здесь это же действие называется немного по-другому — *kneeling*, преклонить колена. Таким образом, карты бывают колено-преклоненными и стоящими (*standing*). Как и в MTG, коленопреклоненная карта не может преклонить колена еще раз. Само собой разумеется, для карт стратегий и событий поворот не актуален.

В "Игре престолов" используются оба вида свойственных для ККИ терминов: ключевые слова (в которые вложен заранее оговоренный правилами смысл) и свойства (никакого дополнительного смысла не несущие, но влияющие на взаимодействие между картами). К первым можно отнести такие термины, как "лимитированный" (*limited*) — за ход можно сыграть не более одной лимитированной карты, "известный" (*known*) — если такой персонаж побеждает, вы получаете дополнительную единицу власти; ко вторым — слова "лорд", "леди", "армия", "союзник" и т.д.

Некоторые карты являются уникальными — это обозначается значком флага перед названием. Вы не можете иметь более одной уникальной карты в игре (хотя у разных игроков могут быть одинаковые уникальные карты). Вместе с тем, дубликаты обладают одним полезным свойством: на уникальную карту, находящуюся в игре, можно бесплатно "повесить" ее копию. Такая карта считается приложением. Если в процессе игры персонажу предстоит быть убитым или сброшенным, вы можете спасти его, сбросив с него его собственную копию.

Игра престолов начинается

"Итак, мне пришлось основательно потрудиться."

Интересно, когда я нашел время на все эти убийства?"

Тирион из дома Ланнистеров

Мы уже выяснили, что перед партией каждый игрок объявляет свой Дом, выложив соответствующую карту. Вслед за этим он берет из колоды семь карт, смотрит на них и из их числа выкладывает перед собой рубашкой вверх карты персонажей на общую сумму не более 5 единиц золота. Как только каждый игрок сделает это, все карты одновременно переворачиваются лицом вверх, игроки пополняют свои руки до 7 карт и приступают к первому ходу. Ход, как и во всех ККИ, состоит из нескольких фаз: фазы стратегии (*plot*), взятия карты (*draw*), вступления

(*marshalling*), противостояний (*challenges*), превосходства (*dominance*) и подъема (*stand*). Все фазы, кроме вступления и противостояний, являются общими для всех игроков, во время этих фаз они могут предпринимать различные действия в порядке очередности, начиная от первого игрока. Фаз вступления и противостояний несколько, по одной для каждого игрока. Сначала происходит фаза первого игрока, потом второго и далее по списку. Тот, чья фаза вступления или противостояний происходит в данный момент, называется активным игроком.

Во время фазы стратегии игроки выбирают одну карту стратегии из своих стратегических колод, а затем одновременно предъявляют их друг другу. Тот, чья инициатива (число в ромбике на карте стратегии) выше всех, выбирает, кто станет первым игроком на этот ход. В следующей фазе каждый берет в руку по две карты из основной колоды (если там, конечно, что-нибудь осталось). Затем игроки по очереди (начиная с первого) проходят фазу вступления, во время которой активный игрок подсчитывает, сколько золота он получил на этом ходу, и играет карты персонажей, приложений и местностей не больше, чем на эту сумму.



То же с фазами противостояния — их по одной на каждого игрока, начиная с первого. В фазу противостояния активный игрок может заявить три противостояния (*challenge*): одно сражение (*military*), одну интригу (*intrigue*) и одно властное (*power*). Все три вида противостояний проходят по одному сценарию: сначала активный игрок объявляет вид противостояния, выбирает жертву (другого игрока), назначает атакующих персонажей и поворачивает их, затем тот игрок, на которого "совершен наезд", назначает персонажей-защитников и тоже поворачивает их. Тут есть один нюанс: в противостоянии каждого вида могут принимать участие только те персонажи, на картах которых присутствует символ этого вида противостояния (сражение — топор, интрига — глаз, властное — корона). Противостояние выигрывает игрок с большей суммой сил участвующих персонажей. Если выиграл активный, то есть нападавший игрок, он смотрит на свою карту стратегии, открытую для текущего хода и находит на ней число в кружочке. Однако это не просто число в кружочке, а показатель требований (*claim value*), и именно с ним нам придется теперь иметь дело. Если активный игрок выиграл сражение, проигравший должен убить (*kill*) столько своих персонажей, каков показатель требований победителя (карты убитых персонажей отправляются в отдельную стопку — *dead pile*). Проигравший интригу сбрасывает с руки это же число карт, а проигравший властное противостояние должен отдать победителю в личное пользование такое же количество жетонов власти.

Во время фазы превосходства игроки подсчитывают общую силу персонажей, оставших-

ся неповернутыми, и тот, чья сумма больше, получает из общего фонда власти один жетон. Затем, в фазу подъема, все повернутые карты разворачиваются. Начинается следующий ход. Правила довольно просты, главное — не забывать играть вовремя события, они могут здорово изменить ход игры.

Вместо приговора

"Человек, который выносит приговор, должен сам занести меч."

Эддард, Лорд Севера

FFG выпускает "Игру престолов" в стартерах и бустерах. Стартеры содержат 30 фиксированных карт и 20 случайных, бывают трех видов (по Великим Домам — Старки, Ланнистеры и Баратеоны) и стоят \$10. Бустера, в которых лежит 11 случайно выбранных карт, обойдутся в \$3,3 каждый. Помимо этого, FFG пошла на интересную рекламную акцию: с официального сайта игры можно скачать PDF-файлы с изображениями карточек, входящих в стартеры каждого из Великих домов. Так что поклонники саги Джорджа Мартина и просто игроки могут начинать сражаться в "Игру престолов" уже сейчас, не дожидаясь появления продукта в России (ищите PDF-ы с правилами и колодами на компакт "Игромания"!)). На игровых картах приведены работы известных иллюстраторов романов Дж. Мартина — примеры вы можете видеть на этих страницах.

Когда бустеры и стартеры доберутся до нашей страны, их обладателей будет ждать приятный сюрприз — "монетки" Золотых драконов (*Gold Dragon*) на обороте каждой упаковки. На эту игровую валюту можно будет купить промо-карты, постеры с подписью Джорджа Р.Р. Мартина и даже сами бустера. Правда, работать вся эта система будет не через региональных распространителей: отсылать "дракончиков" придется в центральный офис компании.

И напоследок — несколько правил и советов по составлению колоды от создателей игры. В стратегической колоде должно быть семь карт и не более двух копий одной и той же карты. В основной колоде — не менее 40 карт и не более 3 копий каждой карты. Рекомендуются, чтобы от трети до половины из них составляли персонажи, а местности — около пятой части.

Официальная страница игры: www.agame-offthrones.com

THE BELOVED FANTASY SAGA BEGINS

GEORGE R. R. MARTIN



A GAME OF THRONES

Катя



а для нас — тех, для кого компьютерная виртуальность ближе, роднее и решительно реальнее, чем мокрая серая хлябь за окном и бредни наших политиков по телеку — так наоборот, "очей очарование" и вообще время радостных ожиданий. Традиционный летний застой подошел к концу (в Москве и области он скрывается за вонючей дымовой завесой лесных пожаров), и снова новые игры пошли валом, как рыба на нерест. А скоро, скоро наступит предпраздничное изобилие, когда всем настоящим игроманьякам будет чем занять и очумелые ручки, и свернутые набок мозги. Но этой радостной теме уже посвящен наш хитовый раздел "Rulezz&Suxx", так что муссировать это еще и в "Почте" считаю излишним. Наша же сегодняшняя "Почта" посвящена темам пикантным, чтобы не сказать скользким — сексу и наркотикам. Мне даже говорить об этом не очень удобно. Так что резво закругляюсь и передаю слово Геймеру. Эй, Геймер!

Геймер



Мерхаба, ненаглядные мои. Рад лицезреть вас всех вновь после очередного месячного перерыва. Надеюсь, что время это было потрачено не зря, и стопка компакт-диск с грифом "пройдено до финального ролика" выросла как минимум в полтора раза. Мы со своей игроманской стороны тоже балду не пинали. Много работали на плантациях, мало отдыхали и по итогам отчетного периода решили вынести вам, дорогие наши читатели, строгое общественное одобрение с занесением в личное дело. Патамушта именно благодаря вам — читающим библиофилам-геймерам — тираж "Мании" растет, а количество получаемой нами корреспонденции уже даже не пугает. Оно просто парализует воображение. Как наше, так и почтальонов. Большое вам за это спасибо (почтальоны присоединяются).

Теперь немного о том, что день грядущий нам готовит. Письмом номера общим советом назначен электронный перл из Саратова. Такого девственно чистого и интимного послания нам получать еще не доводилось. Далее мы неспешно продолжаем диалог о наркотиках. На ваш суд представлено два противоположных, но при этом удивительно созвучных мнения. Затем немного про пиратов, а также краткая сводка курса с биржи зеленоволосых панков. Под конец поговорим о геймершах и способах их добычи в индустриальных масштабах. Финализирует все это безобразие пикантная дис-

куссия о принципиальном существовании секса в играх.

Письмо номера

День добрый, меня звать Сергей. Куда попал — не знаю. Живу в Саратове. В принципе, догадываюсь, куда. Мне тут товарищ недавно журнал подогнал, я вот его и прочитал. Нескольких адресов увидел кроме вашего. Еще буду писать, да вам буду рад, если напишите, чем вы занимаетесь и ЧТО ЭТО ЗА ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ, как это понять? Ну ладно, до встречи, пока, пишите.

Сергей Курганов (kurganoff@land.ru)

Геймер

Хорошее, правильное письмо. Пусть высказанная в нем критика немного жестковата, но точна и по существу. Быть может, идеи, сформулированные автором, некоторым покажутся поверхностными и неочевидными. Поверьте мне, это не так. Глубина мысленных сентенций не определяется глубиной вербальных отображений, и, сублимируя изначальную идейную посылку, посылающий приходит к удивительным базовым открытиям. Я много думал и с полной ответственностью могу сказать, что... Что... Ой, у меня отобрали клавиатуру...

Катя

Геймер! О какой критике ты говоришь? Где ты ее тут углядел? Человеку на руки впервые в жизни выдали "Манию", он ее прочел и с первого взгляда понял, что нашел в ней родные души, обрел братьев по разуму и сестер по отсутствию оного. Вот только хочется ему поточнее разобраться, чем именно мы ему такие родные. Он и написал, рассчитывая на истолкование феномена этого неожиданного родства!

Сережа, ты совершенно правильно поступил, написав нам. Предметно объясняю, что такое "Обратная связь", ибо из определения в учебнике физики, где написано, что "обратной связью называется коэффициент реакции системы на полученное внешнее раздражение", нормальный человек мало чего уяснить может. Что за коэффициент такой и при чем тут "Почта"?

Теперь на примере. Попав к тебе в руки, наш журнал стал раздражителем (ты у нас — та самая гордая "система"). В ответ на который ты написал нам письмо (типа "ребята, вы тут чего?"). Со своей стороны, вежливые мы (не зря рядом сидит Главред с большой линейкой!) отвечаем на твой конкретно поставленный вопрос: "Мы тут того затем из этого потому что!". И верим, что, прочтя этот ответ, ты полюбишь и уважаешь "Манию" еще сильнее. Это и есть цель нашей работы — объяснить, что ты не случайно заблудился, а пришел по совершенно правильному адресу.

А если и дальше от безделья ты продолжишь листать тот учебник физики (не может быть, чтобы о таком ужасе, как "обратная связь", ты прочел на наших страницах!), то узнаешь, что главное — чтобы эта связь была положительной. Чего и всем желаю.

Письмо №1

Дайте им умереть...

Всем здравствуй! Пишу по поводу наркотиков и нового жанра.

Какой говнюк запретил наркотики? Нет, не кричите, что я дебил, дайте сказать. Вы вдумайтесь, что сказала Катя в 07, цитирую: "Я наркоту никогда не пробовала и не собираюсь. И не потому что мне мама пальцем грозила, а потому что у меня своя голова на плечах есть." Т.е. я не ширяюсь потому, что я (Катя) УМНАЯ!!! А кто ширяется? Всякие придурки, извращенцы, некрофилы, полоумные, зоофилы, педофилы и прочие отморозки.. т.е. надо дать им умереть, если они этого хотят! Надо разрешить наркоту и продавать по рублю за килограмм на каждом углу... И через некоторое время все отморозки передозируются и подохнут, и останутся одни умные геймеры (тупых игроков не бывает)!

По поводу цензуры. Почему какая-то жалкая горстка людей решает, что нам, НАМ, народу, хорошо, а что нам плохо. Да кто они такие, кто их выбирал? Говорите: факты, школьник какой-то наигрался во что-то и пошел по школе всех мочить?! А где он оружие (из чего он их там мочил?) взял? Получается, гос-во настолько о нас заботится, что даже школьник может достать себе шотган или БФГ?! Да кто они такие, с чего взяли, что могут нам запретить? Мы же их выбирали! Давайте Геймера в главсекретаря цензуры выберем? :))

Kristof (art_u@mail.ru)

Катя

Уж не помню, кто сказал, что любую идею можно довести до абсурда. Данный тезис лихо проиллюстрировал нам Кристоф, продолжив и совершенно извратив мою мысль. Если пойти по им предложенному пути, страна за год обезлюдит, Китаю на радость... А мнение, от которого я совершенно не собираюсь отказываться, очень простое: главная и основная ценность в жизни любого человека — это свобода! Правда, за последствия свободно принятых решений свободные люди тоже отвечают сами. Я для себя сознательно выбрала отказ от наркотики. Что выберете вы — сугубо ваше дело. Отвечать тоже вам. Это первое.



Другая сторона гордой медали "Свобода" — уважение и честность при общении с окружающими людьми. То есть, как писал известный по роману "Мастер и Маргарита" старикашка Иммануил Кант, "не делай другим того, чего не хочешь себе". У философов есть даже термин для этой простой мысли — кантовский императив называется. Реально же так. Однажды моя подружка, отказываясь от экстремальной вечеринки, со вздохом так объяснила причину отказа: "Пока я живу на деньги моих родителей, я должна следовать их принципам". Уныло, но зато честно.

Полоумный зоонекрофил, который мечтает покончить со своей поломатой жизнью, вколов тройную дозу, увы, случай нетипичный. Намного чаще на скользкой дорожке по неопытности оказываются те, кто "жить торопятся и чувствовать спешат". И что с ними делать? — вывести в чисто поле, поставить лицом к стенке и пустить пулю в лоб — чтоб не мучались?

О запретах же старших скажу коротко. Как думаете: нарушает ли права медвежонка медведица, которая шлепает отпрыска, решившего поиграть с гадюкой?

Геймер

Очень интересное письмо в плане проведения параллелей. В принципе созвучно со следующим эпистолярным творением, ибо и там, и там раздаются возгласы о легализации наркотиков. С той лишь разницей, что комрад Кристоф преследует одни, на мой взгляд, не очень гуманные цели, а товарищу Артуру не нравится максималистская точка зрения и обобщенная классификация "одурманивающей группы веществ".

Изложение своей точки зрения я бы хотел начать с фразы — "Геймер против наркотиков". Против легализации, против распространения, против употребления. Против категорично и бесповоротно. Наркотики — это зло. Человеческое изобретение, которое мы не способны контролировать. Многие неплохие люди погибли именно потому, что не верили в этот простой факт. Я никого не оправдываю, но суть проблемы именно в том, что, употребляя сильнодействующие вещества, подавляющее большинство думает "фигня — брошу в любой момент". Крамольная мысль о том, что контроль над ситуацией с этого момента потеряян, если и проявляется, тут же бывает отпихнута далеко и, как правило, навсегда. Я боюсь наркотиков. Боюсь того, чего не могу контролировать. Не хочу выпускать из бутылки джинна, чьи безумные желания буду впоследствии вынужден выполнять.

Теперь о предложении суицида "патонков" через легализацию. Идея простая, прямая как столб и, как и все подобные ей идеи, представляется мне намного хуже воровства. Подобными конструктивными предложениями вымощен эскалатор в Ад. Само устройство человека противоречит подобному. Притча об Адаме и яблоке — неплохая иллюстрация.



Далее по кочкам. Комрад Кристоф не учитывает того, что наркоманы — наиболее криминализованная и отмороженная категория общества. Самые страшные и бесчеловечные преступления совершаются в состоянии наркотического опьянения. Представьте, что станет с "умными" и "правильными" в понимании автора письма геймерами, если по улицам будет бродить обторчавшаяся толпа, купившая

героин "на каждом углу по рублю за килограмм"... Пострадает в первую очередь как раз та категория населения, которая наркотики употреблять не намерена.

А цензура, на мой взгляд, при правильном и разумном подходе вещь полезная. Просто нужно правильно ставить цели и понимать, что свобода одного человека не должна ущемлять прав других. В этом цель цензуры. Как сказал какой-то американский президент — "свобода твоего кулака оканчивается за дюйм от моего носа" (кстати, эту фразу я взял из одного читательского письма). Задача правильного цензора соблюсти этот самый дюйм. Я бы лично за такую работенку не взялся...

Письмо №2

Легалайз марихуаны

Привет, Катя и Геймер. Катя, прочитав твоё изречение в июльском номере, я просто ОФИГЕЛ. Ну как можно говорить о ТРАВЕ, ни разу ее не пробовав [не верю 8]]]]. Если ребята курнут, то единственная проблема данного клуба — мертвецкая тишина или истерический хохот. Не знаю ни одного человека, который подсел на траву [кроме не пьющих, и то это осознанное употребление]. Кстати, о реакции, я за собой не замечал, что моя правая рука как-то ведет себя обособленно от головного мозга, причем удовольствие гораздо больше от игр в таком состоянии, будь то Q-3 или CS. Мама мне пальцем тоже не грозит, потому что знает, я могу ее покупать каждый день, но в отличие от Винни-Пуха, в моей голове отнюдь не опилки. И вообще посмотрите на Голландию, по идее, у них давным-давно должны были мозги отупеть и выйти вместе со вторичным продуктом на удобрения для тюльпанов, однако у них где-то 20-25 убийств за год по всей стране, а у нас... Или обратите внимание на растаманов с Ямайки, со своим представлением о божественном саппабис. Я считаю, что зло несет не трава, а гадость, убивающая наши мозги через вены, и в данном случае действительно станешь той ДОЙНОЙ КОРОВОЙ, о которой говорилось.

P.S. В клубах, которые я посещал, ни разу не видел продажу травы (ее с собой приносило 60-70%, имеются в виду ночные баталии). А насчет журналистов согласен, они и Kazzantip таким образом обгадили.

С уважением, Артур aka Archi, Arnold and RusBuka (arnold@hotmail.ru)

Геймер

Грань между вызывающими привыкание наркотиками и "легкой" травкой очень тонкая. Тоньше, чем ты думаешь. И легализовав марихуану или там коноплю, ты эту грань не проведешь — наоборот, сделаешь еще более незаметной и еще более туманной. Свое мнение о наркотиках как таковых я высказал в предыдущем письме. Теперь о конкретностях.

Буду повторяться. Твое право на употребление травы противоречит моему праву на тихую спокойную жизнь и игру в Кваку под пиво. Могу объяснить. Возможно, анаша действительно не опаснее и не агрессивнее моего "Старого мельника". Возможно, от нее действительно генерятся какие-то там положительные эмоции. К этому всему есть факт-дополнение. Как я уже сказал — грань между "легким" и "тяжелым"

проходит исключительно в умах отдельных личностей. Я, как временный пессимист, уверен, что более размытой границы человеческий ум пока не создал. Мы с Катей сделали небольшое статистическое исследование (спасибо Интернету) и выяснили, что результатом этой заблужденности является пугающе большой процент законченных наркоманов, начинавших именно с "легонькой" саппабис. Это и есть суть главное зло, а не то, что ты называешь "гадостью, убивающая наши мозги". Когда бордюр плохо видно — перешагнуть его очень легко. И один тот факт, что авторы Артур и Арнольд категорически не намерены этого делать, не убеждает меня в том, что сотни других, вполне себе порядочных товарищей, не пойдут по тропинке "конопля-гашиш-кокаин-героин-могила".



Свободой, данной всем, правильно смогут воспользоваться лишь единицы. Большинство же обратит себе и другим во вред. И не надо мне приводить в качестве аналогии мое пиво. Аналогия хороша, не спорю. Действительно, употребление пива рано или поздно приводит к употреблению водки. Но это отнюдь не доказывает, что нужно до кучи завозить свежий мак в ларьки. Совсем нет. История "пиво-самогон" в масштабах отдельно взятого кабака, наоборот, иллюстрирует, как скоро ситуация "травы-героин" выйдет из-под контроля. И с куда большим размахом. Летальным, однако.

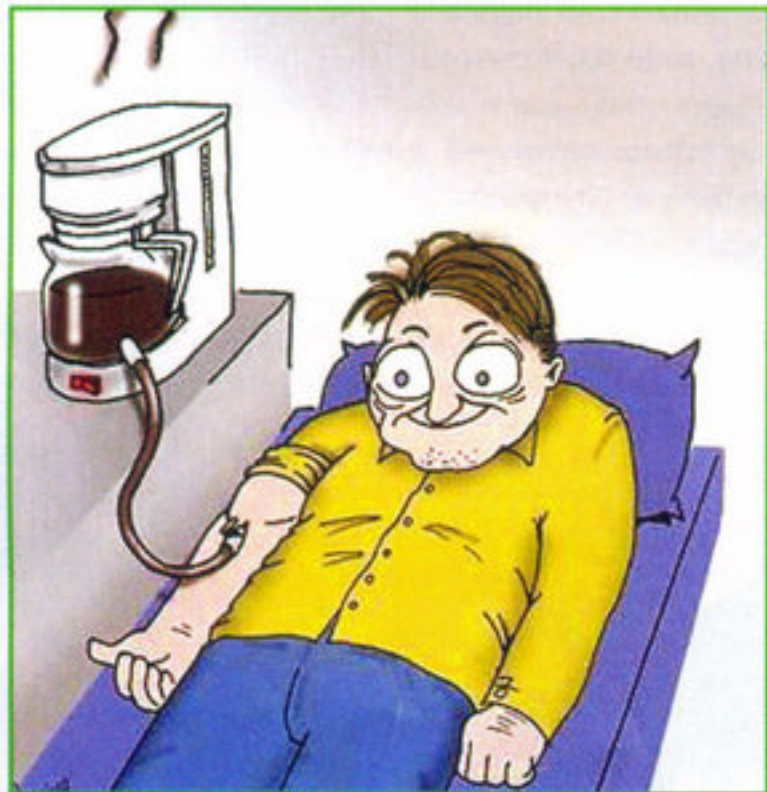
А к автору письма, в заключение, большая просьба — бросай ты эту дурь в прямом и переносном. Пиво пить да хорошую музыку слушать тоже ведь неплохо, а?

Катя

С радостной песней "Кто не курит и не пьет, тот здоровеньким помрет!" начну разбор этого очень интересного письма о реальном положении дел на местах. Сначала скажу о личном. Можно ли судить о том, чего сама не пробовала? Грань, отделяющая "можно" от "нельзя" и здравый смысл от абсурда, тонка, как скол хрустального бокала. Удержаться на ней, не обрезавши то, чем держишься — дело непростое. Но я попытаюсь.

Начну с того, что не факт, что все надо пробовать. Допустим, СПИДом я тоже не болела, но почему-то догадываюсь (вот интересно, почему?), что удовольствия мне это бы не доставило. И бледные поганки за ужином не жую. По той же причине. И с парашютом я пока не прыгала — но вот это всерьез думаю попробовать. Я не говорю, что марихуана — это плохо. Я говорю, что это не нужно лично мне. Честно говоря, после этого письма я опросила нескольких друзей, курили ли они траву. Самый частый ответ звучал примерно так: "Зачем козе баян, она и так веселая!" Типа нафиг, нам и так хорошо.

Теперь несколько слов о фактах. Есть статистика, что 70-80% тех, кто колет в вены ту гадость, о которой пишет Арнольд, начинали именно с "безобидной" травки. С другой стороны, уж если продолжать жонглирование статистикой, то наверняка выяснилось бы, что 90% из них курили и 99% пили по утрам кофе. Так что же, кофе запретить?



Короче, решайте сами. И главное — дружите с головой! — а уж она подскажет, как не поиметь слишком крупных неприятностей для пятой точки опоры! Вообще, только дураки учатся на своих ошибках, нормальные люди хотя бы через раз используют чужой опыт.

Одно бесспорно — мы не Голландия. И что проходит у них, совершенно не катит у нас. Кстати, реально в Амстердаме дела обстоят совсем не так, как ты пишешь. Недавно оттуда вернулся мой знакомый, проходивший длительную стажировку в Голландии в крупной компьютерной корпорации. По его рассказам, границы кварталов красных фонарей строго ограничены. Курят и колются в основном туристы, приехавшие в поисках острых ощущений, причем в основном цветные. Они же в полурастительном состоянии и украшают собой улицы вместо цветочных вазонов. Сами же голландцы — очень спокойный уравновешенный народ с крепкими семейными связями, поэтому за свою молодежь они не боятся — та не особо склонна к экспериментам. Легальная наркота — это для туристов, которые привозят в страну деньги. Бизнес, так сказать. Для своих правила совсем иные — например, если тебя заметят с косячком, можно потерять хорошую работу. Двойная мораль, лицемерие? Да, как и везде.

Выводы делайте сами.

Письмо №3

Помогите пиратам

Живу я в славном городе Москве, и с пиратством все круто. Находил пиратских "Дальнобойщиков 2" и "ИЛ-2", когда они уже вовсю продавались 1С. Как мне кажется, пиратство в России никогда не исчезнет. На это есть несколько причин.

- 1) Цены на некоторые лицензионки выше 100 рублей за диск, а доходы не у всех высокие.
- 2) Даже дешевые лицензионки приходят с большим опозданием. В результате не все дожидаются локализации и покупают пиратскую версию.

Даниил Пассер (dan-passer@mail.ru)

Катя

В общем-то, это письмо не вопрос, а утверждение. Причем почти бесспорное. Чего лукавить? — думаю, большинство согласны, что пираты в нашей стране были, есть и будут. И причин тому много.

Во-первых, сроки выхода игр. Наши пираты, которые самые-самые пираты в мире, традиционно прут у разработчиков бета-версии игр, за счет чего часто успевают выпустить игру (пусть даже немного глюкавую) до ее официального релиза.

Во-вторых, многих игр мы просто бы не увидели, если бы не те самые пираты. В частности, потому, что господа западные разработчики (известны мне пара примеров, но пальцем тыкать не хочу) заламывают за свои шедевры цену, поднять которую не в состоянии даже самые мощные наши издатели (точнее, в состоянии, но испытывают сильные сомнения, что это окупится).

В-третьих, работой наших пиратов можно гордиться. Господа культурные пираты переводят игры на русский с любых языков, выкладывают на диск драйверы для всех мыслимых и немыслимых устройств, придумывают разнообразные ноу-хау. Например, в одном письме нам рассказали, что при наличии лицензионной букинской версии 4-х "Героев" некий сибирский город играет в "левую" версию, а все потому, что пиратскую версию игры можно запускать без диска.

В-четвертых, лицензионные игры не всегда оправдывают возлагавшиеся на них надежды. Встречается бездарный перевод, иногда случаются баги. Пример прокола — недавняя русификация девятой части Might and Magic. При переводе на русский в игре отчего-то перестали читаться свитки, в том числе и с подсказками. В результате обуявшей страну безграмотности все игравшие дружно застряли у моста-головоломки на Темном Пути. Как следствие, в нашей редакции пострадали двое: писавшая прохождение к игре и не ожидавшая такой подлянки Пятнистая Рысьявка, которую завалили письмами типа "застрял, переведи моих сироток через мост!", и отвечающий за сайт Дядя Федор, которому пришлось вносить дополнения в текст по настойчивой просьбе озверевшей от писем Рысьявки.

Не подумайте, что я пою гимн пиратам. Я их не одобряю. Но в настоящий момент — что лукавить? — пираты — это санитары нашего компьютерного леса! Которые кусают за мягкие места наших уважаемых издателей, заставляя работать тех быстрее, качественнее и не слишком задирая цены. Так что можно устраивать маски-шоу, гонять пиратов, разорять их ларьки и арестовывать подпольные склады — все это бесполезно. Борьбаться с пиратством можно только одним способом — экономическим: превзойдя пиратов по качеству и не сильно задирая цену.

И кажется, это получается. Потому что года три назад лицензионки вообще практически не было. А сейчас их больше половины. И, похоже, чем дальше, тем больше их будет. Ну а сами пираты... наверное, в итоге попросту легализуются, назовут себя по-другому и станут наравне со всеми остальными официально издавать игры, отстегивая за это деньги зарубежным издателям? Мне кажется, это вполне возможно.



Хочу послать вам парочку своих рисунков, которые, надеюсь, вы разместите в очередной номер журнала. Я просто видел рисунки других читателей и подумал, чем же я хуже...

Денис (goblin_den@mail.ru)

Письмо №4

**Дэмпинговые панки
и бесценные брюнеты
(фрагмент письма)**

...Знаете, зеленоволосого панка я обменяю на калькулятор с радостным чувством выгоды, а брюнета, на 10 см выше меня, мне заменит лишь 4-й Pentium с одноциферным GeForce...

polina@kotlomash.ru

Катя

Ну, рыжая сама, я к цвету волос не так строга. Хотя, чувствую, что тут масть — это просто символ мужской потребительской стоимости. Зеленоволосый панк ценой в один калькулятор — та самая паршивая овца, с которой зеленой шерсти клоки и радости даже на две калории не наберешь. А вот стильный загорелый красавец брюнет в "Мерсе"... — ну, дальше придумайте сами, только не пишите мне писем, нет у нас в редакции его адреса!

Кстати, об адресах. Полюночка, милая, скажи, пожалуйста, брюнет, о котором ты пишешь, это какая реальность — виртуальная или нет? А то есть у меня лишний системный блок — предлагаю спецификацию в обмен на фотку (не твою, брюнета). Все-таки интересно, почему нынче Жефорсы... Если согласна — мой адрес знаешь!

Геймер

Очередное ответвление прошломерной темы "девушка и компьютер". Глас девушки во всем своем женственном великолепии. И, надо сказать, глас этот мне глубоко симпатичен. Ценность дылды-брюнета, разумеется, преувеличена, но общая тенденция верна. Для окончательной ясности требую создать точную конверсионную таблицу купли-обмена мужского населения на компьютерные комплектующие. К примеру, я провел небольшой опрос с пристрастием среди редакционного состава и составил следующий преискурнт. ➤

Письмо №5

Давайте знакомиться...

Хочу изложить свое мнение по поводу письма номера за авторством Ortigr'a. Как бы ни откликались геймерши, что они, мол, есть, их все равно жутко мало. Я сам лично общался с большим количеством девушек и, естественно, интересовался об их пристрастиях к компьютеру вообще и к играм в частности. Таких пристрастий чаще всего не оказывалось, а их отношения с компом дальше печатанья (скачивания) рефератов не заходили. Хорошо еще, если она в какой-нибудь квестик "пробовала" играть. А уж о квейке каком-нибудь и говорить нечего. А я бы очень даже хотел пообщаться с девушкой, для которой Fallout или Max Payne не простой набор букв. Короче, не согласен я с Ortigr'ом. Не с кем бороться его изощренными методами.

На этом, пожалуй, все. Заранее благодарен за возможную помощь. Farewell.

naugrim2@online.ru

Катя

Думаю, твоей мечте суждено сбыться. Девушки! Адрес товарища, который сильно страдает и мучается оттого, что ему не с кем бороться, приведен выше!

А что нас мало — так это даже хорошо для тех, кто есть. На нас не нарадуются, не налюбуются, берегут, холят и лелеют. Мышек вот не только 8 Марта, но и в другие дни дарят (у меня уже целая коллекция хвостатых, а коридор дома выложен разно-

Наименование	Цена за 1 шт.
Кудрявый кровь с молоком брүнет Торик	Уйдет в хорошие руки за, цитирую, "процессор - 2.0 ГГц (считает себя человеком, способным быстро считать), видяху - ЖеФорс 4 (за компом 12 лет, до сих пор глаза не посадил), звук - SBI6 (стадо медведей в ушной раковине поселилось еще в далеком детстве), память - 256 ОЗУ (не всегда помнит, что нужно делать на данный момент), винчестер - 120 Гб (не башка - а склад малополезных фактов) и сетевуху - 10 Гбит (язык-помело)".
Экзотический, черноволосый и загорелый JB	Станцует румбу за "Тень VII - 102400 ГГц!!! память - 102400 Мб, хард - 102400 ТБ, видяху - ЖеФорс 555 - ээээээ... мегов этак на 102400".
Крупногабаритный с проседью шатен Дядя Федор	Согласен на "Athlon 2200/KT333/PC3200-512/IBM ICL 60Gb/GeForce4 Ti4200/Audigy/5.1/DVD+RW/I7" TFT".
Уродливая собака отвратительной наружности Геймер	"Тень III, 256 памяти, Radeon 8500 и маленький винтик на 400 гигабайтиков".
Дипломированный секс-символ и душка Доктор	Составит ваше счастье за "Пентиум 4 - 2000, 1 Гб RAM и Жефорс 5".
Аристократично деликатный и нокаутирующе модный орегКОТ	Оценивает себя в стоимость "ноутбука с 1200 МГц Селероном, 256 памяти и 17" экраном".
Хит продаж, статный, но справедливый шатен Главвред	Будет радостно отдан всем редакционным составом за "Пентиум 133, 8 мегабайт памяти, 40 Мб жесткий диск и EGA монитор".

И отдельный прайс по женской части:

Наименование	Цена за 1 шт.
Рекламный отдел оптом в составе симпатичнейших Дашки и Юльки	Категорично желает быть оцененным в "Пентиум 4 3000 МГц и виртуальную реальность за пять тыщ долларов!".
Корректорский состав в лице строгой, но обаятельной и эрудированной Беллы	Согласна на все за "любой самый мощный компьютер, с предустановленной программой автоматической коррекции текстов и отсылки их главвреду. И чтобы параллельно можно было в DOOM III играть".
Очарование скромности и юности, а также гений HTML-верстки Ирина	Самооценивается в "Целерон 14000, Джифорс 3128, 60 гитов - винт с оперативной памятью 256 Мб".
Агрессивно рыжая, невероятно вредная, но жутко симпатичная сами-знаете-кто	Была мною лично оценена как "суперскалярный многопроцессорный Crau без монитора, индикаторов, принтера, звуковой карты, сетевой платы и вообще каких-либо средств вывода, который управляется одной кнопкой Вкл/Выкл и откликается исключительно на пароль Gamer".

Цены действительны на момент публикации. Самовывоз. Редакция не несет никакой ответственности за сохранность товара во время транспортировки. Контактное лицо - Геймер. Интим не предлагать (я сам предложу, когда сочту нужным).

цветными мышинными ковриками — очень красиво!).

Письмо №6

У нас секса нет...

Привет, Геймер и Катя. Сразу без предисловий, хочу напомнить тебе, что совсем недавно, говоря о насилии и сексе, ты предложил высказываться на тему секса в играх вообще. Я хочу высказаться. На мой взгляд, который у меня нескромный — секса в компьютерных играх нет. И нет игр, по-настоящему эмулирующих секс. То, что есть — это жалкий "кожзамени-тель", даже отдаленно не напоминающий то, что есть на самом деле. Квадратная попа Лары Крофт способна привлечь только очень богатых воображением тинейджеров, а разного рода Virtual Valerie и им подобные — это просто слайд-шоу и интерактивный комикс.

Чтобы не быть голословным треплом, хочу сказать, что пока не будет по-настоящему интерактивных костюмов с тактильными ощущениями сами понимаете где — ни о каком виртуальном сексе говорить нельзя. Это все происки дядюшки Онана.

P.S. Большая просьба не давать никому адрес моего ящика. Не люблю почтовые диалоги. Пусть лучше в Почту сразу пишут, кто не согласен.

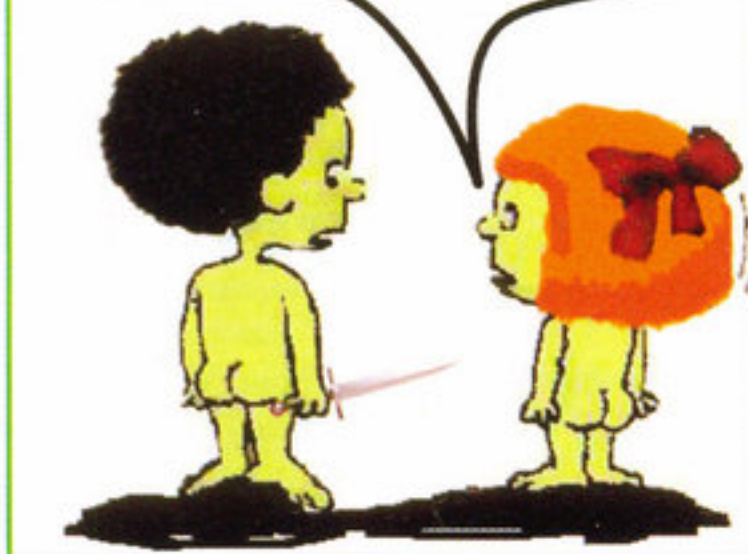
Сергея Козыревский

Геймер

Неправда! Секс в компьютерных играх есть! И даже более того — налицо жесткое порно! Вот я как-то игрался в одну игру — называется, по-моему, Age of Wonders 2. Там, страшное дело — есть такие удивительные грудастые нимфы с коварнейшей магией Seduce (в переводе "закадрить, соблазнить"). Представляете себе — прет на этукую ночную бабочку здоровый мамонт, а она его хлобысь за хобот, и... И дальше, сами понимаете, занавес. А что они с коротышками лепреконами вытворяют...

Если же тебе любопытен серьезный ответ, то, на мой скромный взгляд, секса в современных РС-играх действительно до обидного мало. Нет его практически. Разработчики прекрасно обходятся пошлостью и суррогатом, ошибочно предполагая, что это как раз оно самое и есть для компьютерной игры. Поделюсь с тобой давней мечтой. А хочется мне, друг Серега, чтобы наконец хоть кто-нибудь из просвещенной Европы и не менее просвещенной в определенных вопросах России взял да и написал достойную РПГ с романтическим сюжетом и реалистичными отношениями между персонажами. Чтобы, понимаешь, по сценарию нам не только мечом махать приходилось, но и дела там разные сердечные улаживать. Чтобы промеж нашей партии не только деловые переговоры велись ("Беги, Буу, беги!!!" (с) Минск), но и какие-нибудь интимные диалоги происходили. И, разумеется, чтобы оформлено это было без пошлости и банальностей. Чтобы модель отношений была четко вписана в ролевую систему и непосредственно влияла бы на сюжет. Насколько мне известно, подобные игры существуют в благословенной Японии на разного рода консолях. По неизвестной мне причине на английский и тем более на русский не переводятся и на РС-платформу переезжать не собираются. Увы.

И меч у тебя
тоже маленький...



Катя

Представляю, Серега, как в поисках полноты тактильных ощущений ты сидишь, ерзая по коврику для мыши, сунув джойстик между ног и присосавшись к монитору. А потом пишешь нам письмо на эту скользкую тему...

Увы, это правда — секса в компьютерных играх нет. Таковы сложившиеся каноны жанра. Причем рамки эти намного более жесткие и пуританские, чем, например, в кино. На стандартный голливудский фильм положена квота — одна постельная сцена на картину, причем что показывать, а что стыдливо прикрыть простыней, жестко детерминировано: сантиметр ниже — и фильм на экранах не появится, а критика обольет его грязью.

В компьютерных играх и того не разрешено. Можно выпустить на экран суккубу в черном дезабилье, при виде которой так и хочется вскричать "о закрой свои бледные ноги!", но нельзя показывать, как эта полуголая красотка занимается сексом со здоровенным красным демоном. Ничем они не занимаются! Единственный общий интерес у них — обломать рога невзначай забредшему в подземелье герою.

Мы свято верим, что смешанный отряд прокаченных героев персонажей так из шести из ночи в ночь занят только одним — спит. И больше ни-че-го! Хит-пойнты и ману они восстанавливают, и точка! Короче, виртуальных детишек находят исключительно в капусте, куда их подбросили виртуальные аисты. Хотите верьте, хотите нет!

Почему так происходит, вопрос другой, поднимать его сейчас я не стану. Желаете обсудить — пишите письма, поговорим! А пока продолжу...

Зато с эротикой в компьютерных играх все в порядке. Причем на любой вкус! Что герои, что монстры — широкие плечи, узкие бедра, мускулистые тела, копна волос/рогов/щупалец. Красота! Так бы и затащила такого красавца в темный уголок! Девушки тоже не отстают и носят предельно декольтированные (как сверху, так и снизу почти до пупка) магические доспехи +100 с наложенным на них заклинанием Blind. Магические +100 — потому как иначе неясно, как ЭТО вообще может что-то защищать. А Blind — потому как, увидев такое в бою, остается только хлопать глазами. Рукопашная же с красоткой в таком наряде грозит перерасти в совершенно другой вид спорта.

Вспоминается глубокое бронированное декольте морровиндовского Golden Saint, которое живописно вздымалось при дыхании вместе с грудью третьего размера под ним... Да, кстати, о выпуклостях: на задний буфер Лары Крофт товарищ зря наезжает. Даже на мой

критично-ревнивый взгляд фигура у девушки очень ничего.

Короче, пока на любовном фронте комп может предложить широкой общественности только развлечения на уровне "секс-по-телефону" или просто "веселые картинки". Вот только это уже не игры и еще не симуляторы.

Может, когда-нибудь это изменится. А пока, как говорит товарищ Задорнов, "по утрам целуйтесь взасос с розеткой. Помогает!"

Мы в сети

Геймер

Очень понравился дизайн сайта номер 6. Все на флэше, все стильно, все оригинально. Также весьма и весьма неплох пятый линк. В число работающих над сайтом энтузиастов входит несколько соотечественников, хотя сам сайт полностью английский. Тем не менее, всем поклонникам NWN рекомендуется.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.gameforum.narod.ru. Сайт для всех, кто любит посещать форумы по компьютерным играм.
2. <http://wciii.narod.ru>. Сайт о WarCraft III. Несколько разделов пока пусты, но ради дизайна стоит посмотреть.
3. <http://gsoft3d.narod.ru>. На сайте есть материалы для игр и скоро будут читы для великой MORROWIND!
4. <http://Proguys.narod.ru>. Много чего интересного для игр и не только.
5. <http://nwwvault.ign.com>. СУПЕР-ПУПЕР ОГРОМНАЯ база данных по Neverwinter Nights: модули, портреты и т.п.
6. www.soundtrackzzz.narod.ru. Линк на страничку, посвященную игровым саундтрекам. Страничка выполнена во флэше и отличается несколько нетрадиционным дизайном.

Геймер

Нынче же прощаюсь с вами. Прошу считать все вышесказанное милым и беззаботным бредом воспаленного разума. Желаю не кашлять, читать "Мурзилку", не заморачиваться по пустякам и заниматься каким-нибудь видом спорта.

Катя

Поскольку к данному моменту наш спор с товарищем Геймером по поводу вышеприведенных писем перерос из рамок корректной дискуссии в нечто, к печати на страницах журнала совершенно непригодное, предлагаю на этом месте закруглиться. А до чего мы с Геймером доруга..., извините, договоримся, мы расскажем вам в следующем номере. Золотой вам осени! До свидания!

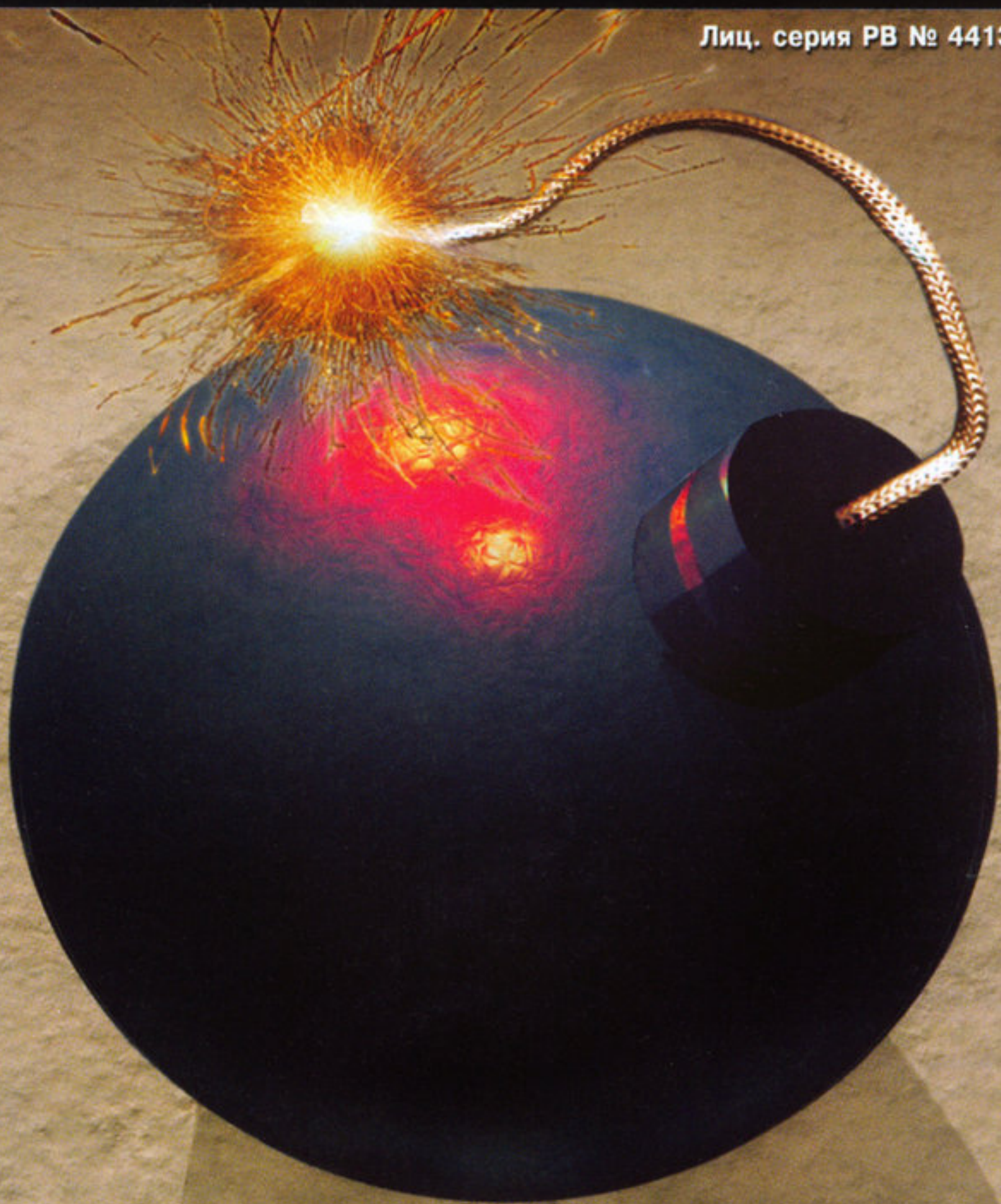
На антинаркоманские баррикады карабкались, сексом в играх позанимались и редакционный состав распродали

Катя
Геймер

Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

"ДИНАМИТ FM" FOREVER !!!

Лиц. серия РВ № 4413 от 14 июня 2000г.



WWW.DINAMITFM.RU



Excel

Данной клавише уже назначен другой макрос - без особой необходимости лучше выбрать другую клавишу. Использовать именно эту клавишу?

ОК

Анекдотический микс

:)))

Как известно, Гай Юлий Цезарь умел делать несколько дел одновременно, но при этом ужасно тормозил процесс демократизации империи, за что и был убит своим лучшим другом — Хомой Брутом. Вопрос: нужна ли нам истинная многозадачность такой ценой?

:)))

Что общего между Биллом Гейтсом и Россией?

Одинаковый валютный запас.

:)))

Алгебра у программистов. Преподаватель пишет на доске: $\sin X = 1$.

— Ну, кто может найти X?

Выбегает программист и так радостно:

— Вот, вот X, — показывает на X.

:)))

— Дедушка, а правда, что от компьютера с людьми всякие разные непонятные вещи случаются?

— Неправда, внучек, неправда, — сказал дед и нажал на Ctrl-Alt-Del всеми указательными пальцами.

:)))

Поссорился фидошник с начальством, идет весь на нервах. Зашел к себе и давай душу отводить. Минуту ругается, другую. Сотрудникам это не нравится и один из них встает и кричит:

— ATZI

Фидошник замолк, отдышался и выдал:

— OK.

:)))

— Почему?

— Да мой комп так глючит, что на нем ни один вирус не запустится.

:)))

Чем хакер отличается от юзера?

Хакер подбирает пароль с третьего раза, а юзер набирает с пятого.

:)))

Работал в одном банке программист, все было отлично, но в один прекрасный день пропал. День на работе нету, два. Директор банка узнал — велел сыскать. Поехали к программисту на дом. Дверь на звонки не открывают, но за дверью слышен плеск воды. Решили ломать дверь. Заходят в квартиру — программист в очень жалком виде сидит в ванной: синий, на голове почти нет волос, в руке сжимает бутылку от шампуня. Вырвали у него бутылку — на ней инструкция:

Инструкция по применению шампуня.

Намочить голову.

Выдавить небольшое количество шампуня на руку.

Растереть шампунь по волосам.

Смыть водой.

Повторить.

:)))

Сидит программист глубоко в отладке. Подходит сынишка:

— Папа, почему солнышко каждый день встает на востоке, а садится на западе?

— Ты это проверял?

— Проверял.

— Хорошо проверял?

— Хорошо.

— Работает?

— Работает.

— Каждый день работает?

— Да, каждый день.

— Тогда ради бога, сынок, ничего не трогай, ничего не меняй.

:)))

Начинается демонстрация нового компьютера, управляемого голосом. Изобретатель просит зал соблюдать тишину. Только он открывает рот — из зала крик:

— Format c: Enter!

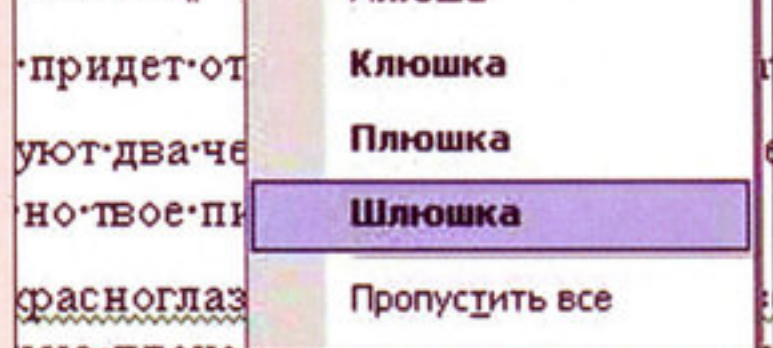
:)))

Идет презентация Windows 2002. Билл Гейтс говорит, стоя перед проектором:

— Наша новая операционная система имеет встроенный Интернет-сервер, Интернет-браузер, графический редактор, текстовый редактор, музыкальный редактор, электронную таблицу, систему управления базами данных, систему распознавания голоса, оцифровки потокового видео, антивирусный полифаг, Интер-

нет-пейджер, встроенные языки визуального программирования, систему электронной почты и многое другое. А теперь мы попытаемся всю эту хреновину запустить.

В некоторых довольно популярных
...Илюшка, а так же, может, кто-н
...лом...



Крылатые фразы

:)))

Семь раз набей, один — намыль!

:)))

Век живи, век RTFM, все равно LMD.

:)))

Лечу Windows методом научного click'al

:)))

Полчаса Интернета заменяют стакан сметаны.

:)))

ПЗУ — Постепенно Забывающее Устройство.

:)))

Водка совершила недопустимую операцию и будет выгружена!

:)))

Советские микросхемы — самые большие микросхемы в мире!

:)))

Собаке — фидошную жизнь.

:)))

Вот и сказочке ESC, а кто не понял — F1.

:)))

Вот вы о Гейтсе. А ведь рядом дети.

:)))

Ваш банк выполнил недопустимую операцию и будет закрыт.

:)))

Лучше COM'a нет разъема, если нет второго COM'a!

:)))

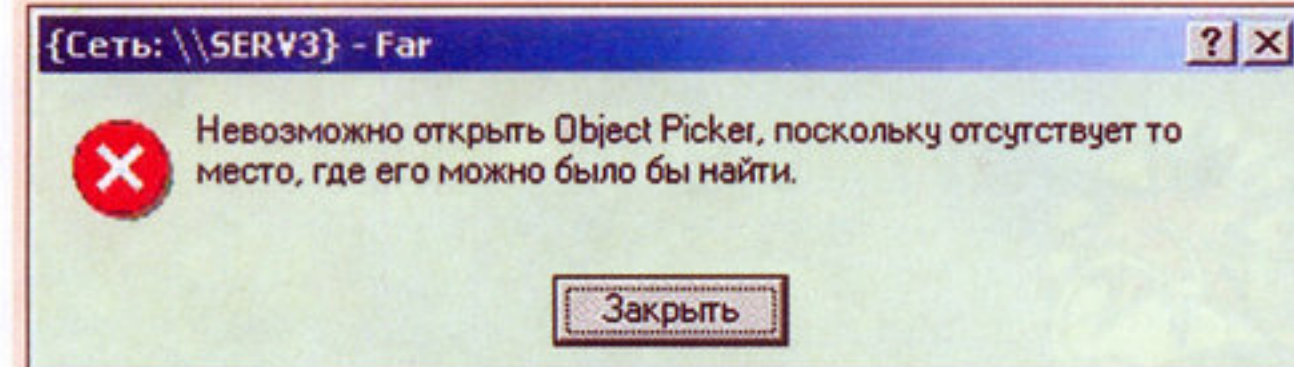
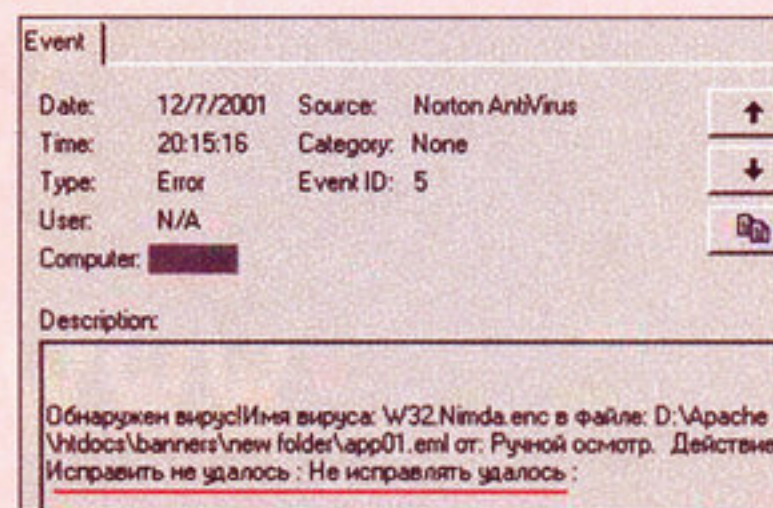
Старый глюк лучше новых двух.

:)))

Вот так копишь миллионы, копишь... А потом тебе тортом в морду.

:)))

Ваша киска купила бы диски! Рекомендации лучших дисководов.



Штирлиц пишет статью в телеконференцию: "Hi, All". Но потом быстро исправляет на "Hi Hitler!!!"

:)))

— Винни, Винни, нам Сова десять баксов прислала! Восемь — тебе и восемь — мне!

— Подожди, Пятачок, как это может быть? Ведь баксов всего десять?

— А в чем проблема? Я даже на Паскале проверил: If \$8 \$8 = \$10 then writeln('Все верно!');

Так что ты как хочешь, а я свои восемь баксов уже потратил.

:)))

Встречаются двое юзеров. Один говорит:

— Я тут свежий антивирус достал, не хочешь себе установить?

— Нет, мне это не нужно.



Страшные истории

Дополнительные настройки ...



...типа вывода

У меня есть сканер. И я, когда фотографии сканирую, делаю копию с оригинала — скажем, из файла вся пупкин.TIF делаю вся пупкин (сору).jpg

Это предыстория. А история такая. Познакомился, как обычно, с девушкой по асе. Наступает торжественный момент обмена фотками. Я говорю: "Лови".

И посылаю себя, любимого, скомпрессованного в JPEG. А она — не хочет ловить. Я говорю, как же так, и кидаю снова. Нет, не ловит. Говорит: "У тебя попрличнее нет ничего?" Я говорю: "Ты же ее не видела, что там неприличного?" А она: "Я на фотку с таким названием и смотреть не буду, тебе к психиатру не мешало бы."

Думаю — что же не так-то? Смотрю на название — все нормально. А девушка затихла. Обиделась. Может, думаю, и правда к психиатру сходить?

Только на следующий день свежим взглядом оценил всю двусмысленность — вернее даже не двусмысленность, — когда повнимательнее к файлу пригляделся. Назывался он "Я на даче (сру).jpg"

С тех пор я внимательнее к клавиатуре отношусь.

В одну тульскую фирму, торгующую комплектующими и аксессуарами, заходит женщина деревенской внешности и говорит:

— Я тут у вас коврик для мышей купила. Так вот мыши по нему бегают и недохнут! Может, его водой надо поливать?

Ездил как-то Юра в Америку на недельку — в командировку. Вез он с собой игровую приставку — Sega Saturn. На таможне оформил вы-

воз/ввоз игрового компьютера. И с приставкой под мышкой через таможню прошел. А обратно он уже вез сервер — Pentium, этакий гроб на колесиках. На таможне его спрашивают — это что? На что он резонно отвечает: "Игровой компьютер", — и покотил себе эту махину...

Один американец купил новенький лэптоп Toshiba на замену своему "устаревшему" (прошлогоднего выпуска). И вот как-то он решил поразить коллег, разукрасив свою машину. Купил банку зеленой аэрозольной нитрокраски и выкрасил лэптоп. Весь, от экрана до мышки. И был очень потрясен, убедившись, что компьютер перестал работать. Решив, что чем-то мешает сама краска, он на другой день купил бутылку растворителя, вылил его на лэптоп, и оставил его стекать в раковину... И снова был потрясен, убедившись, что работать компьютер так и не стал. И еще более его потряс отказ магазина вернуть ему деньги или обменять компьютер по гарантии.



Интернет-магазинчик

У нас в академии приближается большой 70-летний юбилей, празднование планируется с таким размахом, что ожидается даже приезд московского министерского начальства. И под это праздничное мероприятие мое личное начальство, со словами "купи водку, коньяк, кофе и все, что нужно", выдало мне 3000 рублей. Поскольку работы перед таким праздником более чем достаточно, да и не хочется таскать на себе коньяк, который все равно без меня выпьют, я решила заказать все в "Оше" с доставкой. Разумеется, через Интернет.

Захожу на сайт, слева — список категорий, справа — товар и цена. В любой момент можно посмотреть корзину, что-то подкорректировать, в общем, все как у людей. Выбираю, потом нажимаю на кнопку "оплатить заказ", где просят написать имя-фамилию и телефон, чтобы оператор связался. Это меня не удивило, а как еще платить, когда деньги, вот они, в сейфе лежат.

Все заполняю и сажусь ждать. Проходит час (в ожидании звонка оператора). Любимое начальство хихикает: "А они хоть к выходным-то привезут?"

Ждем еще час. Потом меня посещает некое сомнение, а вдруг и правда сегодня заказ не заметят? Иду на сайт "Оши", с большим умственным усилием нахожу-таки, где их телефоны, и звоню в отдел маркетинга и сбыта.

Девушка с другой стороны, несказанно удивившись моему вопросу, дает мне другой номер

телефона (на сайте его нет). Звоню туда, молодой человек, взявший трубку, два раза переспрашивает, что это за "заказ через Интернет", потом сообщает следующий номер телефона. Мне такой "ебизнес" начинает нравиться, звоню туда. Там мне с ходу выдают еще один номер телефона (третий), на что я возмущенно сообщаю, что туда я уже звонила, и меня отправили как раз к ним, чем повергла их в несказанное смущение.

Посоветовавшись несколько минут, мне сообщили следующий номер телефона и сказали, что там точно в курсе. "Там" — оказалось горячей линией "Оши", несколько минут препирательств, и мы, наконец, выяснили, что же я натворила. Вдохнув с облегчением, оператор горячей линии, сообщил мне... телефон гастронома, который принимает заказы по телефону. Звоню туда, нарываюсь на старшего менеджера, она лихорадочно пытается понять, что мне нужно и почему я на нее ору. А ору я на нее из спортивного азарта, не подумайте чего такого. Через пару минут объяснений она прониклась, извинилась, попросила сказать ей номер моего телефона и пообещала в течение получаса перезвонить.

Перед тем как повесить трубку, она успела у меня спросить: "Девушка, а что вы заказали?"

Что бы вы там себе ни думали, она действительно перезвонила через полчаса и начала разговор следующей фразой: "Здравствуйте,

мы позвонили в офис и нам по факсу переслали ваш заказ..." Я чуть не упала со стула от смеха. Далее началась процедура выполнения заказа. Старший менеджер пошла в торговый зал (видимо, у нее радиотелефон, и было слышно, как она что-то спрашивает у продавцов). Там выяснилось, что примерно треть заказа отсутствует, она опять пообещала перезвонить через полчаса и уточнить, что есть, а чего нет. И через полчаса она действительно перезвонила. Рабочий день у меня давно уже кончился, но ради такого спортивного интереса я была готова сидеть сколько угодно. Перезвонила, тут же передала трубку продавцу, та быстро-быстро начала перечислять, чего нет, что есть, по какой цене (разумеется, в реальности цена оказалась гораздо выше — например, чай 39 рублей вместо 12 на сайте). Потом началось самое интересное: мы начали подбирать другие бутылочки и баночки, заменять те, которых нет, на те, которые есть. В результате заказ сократился примерно на четверть. Потом продавщица быстро-быстро считала что-то на калькуляторе, как я поняла, она все еще стояла в торговом зале, потому что у нее все время спрашивали: "А это брать? А это не надо?". Когда мы на чем-то уже сошлись и продавец пообещала к 9-и утра все доставить, она выдала совершенно замечательную фразу: "Ну, если что-то будет не в порядке, мы вам через полчаса перезвоним?"

Тут я уже не могла сдержаться... и весьма ехидно ей ответила, что через полчаса будет полдевятого, и я уже буду дома, ну и всего хорошего и до свиданья. ■

CREATIVE

Спонсоры
конкурса:
Creative Labs
и "Бука"Бука
BUKA ENTERTAINMENT

ГЕРОИЧЕСКАЯ КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Героев Меча и Магии IV") был объявлен нами еще в июле месяце. К настоящему времени прием ваших работ завершен, и в этом номере мы подводим предварительные итоги.

Сейчас, когда вы держите в руках этот номер "Игромании", работы на наш конкурс сценариев для Heroes of Might and Magic IV уже не принимаются.

ПРИЗЫ КОНКУРСА

Призы от Creative Labs: колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D за первое место, внешняя звуковая карта Sound Blaster Extigy за второе место и веб-камера Creative PC-CAM 600 за третье!



Первое октября 2002 года наступило, и прием карт на конкурс завершен.

В этом номере на компакт выкладывается огромное количество конкурсных карт. И последние из них, пришедшие начиная с 5-10 сентября, будут на следующем компактe.

Финальное подведение итогов и торжественное чествование победителей также произойдет в следующем номере. А пока что — промежуточные итоги.

Но прежде — хотелось бы сказать, что если вы не успели закончить карту к сроку, то не расстраивайтесь — вы можете прислать нам ее вне конкурса. Всегда милости просим. Если карта интересная, то она будет нами выложена на компакт, для этого в журнале имеется специальная рубрика "Игровая зона". Туда и отправляйте, адрес прежний — gamezone@igromania.ru.

Золотое руно добыто!

В последний месяц количество приходящих сценариев стало превышать все мыслимые и немыслимые пределы. Поостерегусь называть точные цифры: ведь сейчас, когда я пишу эти строки, до 1 октября еще остается время. Да и не все пришедшие карты мы успели пересмотреть. Но работенку вы нам задали еще ту! Карты хорошие и плохие, интересные и скучные — да любые! И в таких количествах, что впору лезть на стену.

Окончательные итоги состязания, а также имена победителей вы узнаете приблизительно через месяц, в следующем номере. А пока что обсудим некоторые из пришедших работ. Прежде всего, замечу, что у нас уже есть потенциальный победитель — тот человек, которому мы без зазрения совести отдадим суперколонки от Creative Labs. Если, конечно, за оставшееся время никто не пришлет работы лучше. Называть имя этого участника, а также представлять широкой публике его работу мы пока не станем. А то расхвалим сей-

час, а через пару дней после сдачи номера в печать нам свалится десяток карт, каждая из которых будет на порядок лучше. Ну мало ли что — всякое бывает. Так что пока ограничимся одним простым выводом: конкурс прошел не зря. Даже ради одной такой работы его стоило затевать — уж поверьте.

Без страха и упрека

Сказать честно, мы побаивались: а вдруг действительно хороших карт не будет? Вдруг нам пришлют сотню середнячков, ничем особенно не выделяющихся? Ан нет! Хороших работ на порядок больше, чем призовых мест. Начинаешь даже невольно симпатизировать некоторым участникам: "Эх, а вот сделай ты здесь не так, а так — и получил бы как минимум третье место! Ну что же ты делаешь такие ошибки, а?". Никаких имен опять-таки называть не буду, чтобы никого не обидеть, не расстроить и не порадовать зазря. Но совершенно точно могу утверждать: некоторые участники погорели на элементарных ошибках. Вот вам пример: одна из присланных карт обладала просто гениальным сюжетом и весьма неплохим дизайном. И все испортил один-единственный баг, сделавший карту непроходимой. Первоначально мы даже хотели связаться с автором и сказать ему, чтобы поправил. Но решили не вмешиваться в порой злобредные капризы



А вот так должна выглядеть хорошо оформленная карта. Красочно и интересно. Учитесь!

The Elder Scrolls III

MORROWIND



Elder Scrolls III: Morrowind - самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их - и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Morrowind нет двух одинаковых путей!

судьбы. Ставить игроков в неравные условия и помогать некоторым участникам мы не можем, уж извините.

Выдвинутая в прошлом номере теория подтвердилась. Действительно, огромное количество, мягко говоря, отстойных карт было обусловлено торопливостью участников. В последнее время что ни карта — то шедевр. А раньше... ну, мы говорили, что было раньше. Одна работа даже запала в душу: в разных углах здоровенной пустыни находились два замка. Между ними валялась парочка артефактов, охраняемых случайными монстрами, а также кучки ресурсов. И все. Ни деревьев, ни гор, ни рек, ни озер. Просто желтый песок с редкими вкраплениями холмиков. Само собой, на конкурс этот "шедевр" не прошел. Однако "поразил" — это не то слово.

Да, кстати, раз уж речь зашла о дисквалификациях. Нашлись товарищи, которые, несмотря на все наши увещевания, прислали нам такие работы, на которые взглянуть стыдно, а уж выложить на компакт-диск к "Лучшему журналу о компьютерных играх в России, 176 страниц"... Да ни за что в жизни! И не пытайте меня на тему того, какие конкретно нецензурности присутствовали в текстовых вставках. Просто скажу, что нарекать города названиями частей тела — это... ну, немного неприлично, что ли. Особенно когда речь идет о ТАКИХ частях тела! Ладно, все, молчу...

Герой нашего конкурса

Теперь давайте о приятном. Даже нам, опытным игрокам в "Героев", вы открыли много нового. Отдельное троекратное "Ура!" и огромное спасибо хотелось бы, соответственно, прокричать и объявить **Дмитрию Попцову**. Его сценарий "Look in two eyes!" — это, как и упомянутый выше претендент на победу, представляет собой что-то действительно новое в героическом картостроении. Дело в том, что это не просто очередное сражение добра со злом, битва за передел земель или, того хуже, спасение прекрасной принцессы из когтистых лап дракона. И вообще, бороться здесь придется исключительно для проформы. Основная изюминка карты заключается в том, что она целиком и полностью построена на различных шутках и приколах. В этом сценарии не хочется выигрывать. Хочется просто бегать по полям и лесам, читая все таблички, заходя во все здания и подбирая все предметы. Ибо, делая это, вы узнаете (цитирую из описания к карте), "куда подевались Лазурные драконы и из чего на самом деле сделан Золотой голем.... Куда прячется лошадь на поле битвы... как пользоваться взрывчатыми веществами... откуда взялись Гарпии... как правильно приготовить джинтоник... почему в Казахстане нет леса... где Осы добывают мед... что едят на ужин Циклопы... почему Тигры такого странного цвета... как Минотавры умудряются отражать атаки и как устроен Драконовый голем...". Заинтриговало? Тогда играйте — найти этот сценарий можно **на компакте**. С точки зрения расположения предметов, правда, карта сильно уступает конкурентам: нет, ну, честное слово, десять костров на одной поляне — явный перебор. Но, пожалуй, не удержусь и объявлю один из итогов конкурса: даже если найдутся 30 карт, более достойных призов, нежели эта, специальный приз Дмитрию мы вручим. Просто за новаторство. Кому-то его юмор может не понравиться, но ведь дело не в этом! Дело в том, за что, собственно, при-

зы и даются: за новые идеи. За воплощение в жизнь того, чего раньше не существовало. Однако не буду раскрывать всех карт. Какой приз — об этом читайте в следующем номере.

Прокрустово ложе

Итоги конкурса займут явно побольше места, чем стандартные две страницы. Поэтому кое-что уже можно рассказать сейчас. Хотелось бы остановить внимание участников на критериях, по которым выбирались лучшие работы. Первое, на чем останавливались строгие взгляды жюри, это дизайн карты и ее оформление. Проще говоря, если сценарий представлял собой огромную равнину, украшенную редкими деревьями, или наоборот — непроглядный лес, мы даже не доигрывали карту до конца. Другой распространенный недостаток — размещение рядом множества одинаковых объектов. Двадцать одинаковых золотых шахт, располагающихся на одном большом лугу, — зрелище не для слабонервных.

Далее сюжет. Желательно не просто партройка фраз в описании к работе, а сюжет, реально существующий, проходящий через весь игровой процесс. Каждый может написать что-нибудь вроде "спасите мир от захватчиков-некромантов" в паспорте. А вы попробуйте сделать так, чтобы игрок ни на секунду не задумался о том, зачем, собственно, он в ваш сценарий играет. Сделать так, чтобы мысли ни о живых, ни о мертвых захватчиках не оставляли его ни на минуту.

Третий критерий — это баланс. На картах для многопользовательской игры он достигается одним-единственным решением: симметрией. Несимметричная карта никоим образом для сетевых сражений не подходит. А вот со сценариями для однопользовательской игры сложнее. Там необходимо сделать так, чтобы по мере экспансии по карте — экспансии как вашей, так и соперника — не возникало ситуаций, что один из участников сражения гораздо сильнее другого. Вот вам пример: игра может нормально продолжаться первые десять ходов. Затем компьютерный игрок добирается до десяти шахт с золотом, десяти — с серой и пяти пещер с черными драконами. Естественно, играть против такого оппонента — удовольствие небольшое. Конечно, только в случае, если игрок сам не обладает такими же возможностями.

У вас может возникнуть вполне резонный вопрос: а что делать, если и сюжета нету вообще никакого, и баланса не наблюдается, и в то же время карта идеально оформлена — засмотришься. Или по-другому: есть сюжет и баланс, а вот оформление подкачало. Спешу ответить: такие карты уже сейчас практически не имеют шансов попасть в тридцатку, потому что 30 работ, неплохих со всех трех точек зрения, в любом случае наберется. В конкурсе тоже не дураки участвуют: знают, как надо карты для "Героев" делать.

Ну что, вот, собственно, и все. Ждите результатов героического конкурса в следующем номере "Мании". Желать удачи не будем: сейчас, когда все работы уже получены, все зависит исключительно от приложенных вами стараний.

ЖЮРИ КОНКУРСА

Денис Марков, Геймер, Dash, Святослав Торик и другие сотрудники редакции журнала "Игромания".

ПРИЗЫ КОНКУРСА



Призы от "Буки": официальная русифицированная версия "Героев Меча и Магии IV" в красивой коробочке достанется всем, кто займет места с 1 по 30; еще одну коробку грядущего российского

блокбастера "Код доступа: РАЙ" получат те, кто займет с 1 по 20 место; наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 места!



НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

На компакт-диске "Игромании" есть раздел, посетить который надлежит всем героям: "Мозговой штурм". В нем вы, как и в предыдущих номерах, найдете раздел конкурса на лучшую карту по "Героям".



Смело вступив на его территорию, вы встретите там правила конкурса в полном варианте (перечитайте из эстетических соображений), шаблон паспорта карты (без которого ваши работы не допускались на конкурс) и предпоследнюю подборку ваших карт с описаниями и комментариями. До встречи на компакте!



Некоторые авторы черпают вдохновение в русских народных сказках. Карта сделана по мотивам преданий об Иване-царевиче и Василисе Премудрой.

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER™



ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Из Афганистана. На память.

Берём Кабул!

Беза Тора-Бора!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», — вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан — вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия — террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force: Task Force Dagger, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Кинжал» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ТЕСТ #26 ИГРОВОЕ КИНО

На днях таки посмотрел Resident Evil (который кинофильм). И, скажу я вам, это ВЕЩЬ со всеми заглавными буквами. Уж на что игра была пугающей и адреналиновырабатывающей, но фильм в этом плане побил все рекорды. Ой, а как там тетеньке лифтом голову снесло... а как этого афроамериканца-начальника сеткой на много маленьких афроамериканцев посеколо... Страшно!

И вот что подумалось мне: а ведь, кажется, Голливуд начинает присматриваться к игровым сюжетам. Игры — они ведь тоже штука популярная. Фактически, если делать фильм по игре, то рекламная кампания ограничится одной фразой: "хватит играть — расслабьтесь и смотрите, как все было на самом деле". И правда — за последние полтора года навывалилось столько всего: тут вам и Dungeons & Dragons, и Tomb Raider, и Final Fantasy: Spirits Within, и вот свежешедший Resident Evil.

Я решил тоже не отставать от моды и написать Тест по игровому кино. Вы найдете вопросы о таких фильмах, как Mortal Kombat, Street Fighter, Sin: The Movie, Tomb Raider и др. Особый сюрприз заготовлен во врезке про призы конкурса...

Да, самое главное забыл сказать. В Тесте на этот раз могут участвовать только москвичи и жители Подмоскovie. Смотрите во врезке более подробную информацию о призах и их получении.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Кино, кино... я вот что вам скажу: первый кинофильм по игре был сделан по мотивам не игры компьютерной, но игры приставочной. Что, уже в шоке? Молодцы, слушайте дальше. Игра эта была суперпопулярной. Она повествовала о двух братьях, у одного из которых украли невесту. Братья должны были пробежаться по нескольким уровням и в итоге замочить некоего чувака по имени Big Boss. Что-то уже напоминает? Отлично, тогда отвечайте, что за фильм/игру я имею в виду.

- А. Double Dragon
- Б. Super Mario Brothers
- В. Mortal Kombat
- Г. Street Fighter

Вопрос второй

Sin: The Movie был очень необычным фильмом. Сами посудите: J.C., который в оригинальной игре всячески помогал Блейду до самого конца, убивают в самом начале. Причем убивает сам Блейд, без всякой посторонней помощи. Потом еще из необычного: почти сразу после убийства J.C. появляется его сестренка, тоже J.C., которая успешно заменяет братца. Еще Элексис Синклер, которая как-то не особенно злобствует. Вообще, с игрой почти никаких пересечений, кроме основы сюжета — вируса. Зато и приколов было полно. Например, полное имя хакера J.C. — J.C. Armack, что можно прочитывать как J. Carmack (Джон Кармак, главный

программист id Software). Ну а самый главный приколом заключается в том, что Sin: The Movie — это на самом деле...

- А. Кинофильм производства студии Мосфильм
- Б. Мультфильм в стиле аниме
- В. Боевик, сделанный вовсе не по игре, а по комиксам
- Г. Фильм, сделанный полностью на компьютере

Вопрос третий

Фильм Street Fighter (1994 год) был просто обязан собрать огромную кассу, кучу призов и получить всеобщее признание. А что в итоге? А в итоге, увы, слабый сюжет, никакие спецэффекты и не самая лучшая актерская игра. Хотя актеры подошлись неплохие. Например, Рауль Хулия ("Семейка Аддамс"), Кайли Миног (сами знаете) и так далее. Ну а что говорить про главную роль, в которой сыграл знатный любитель восточных единоборств... кто, кстати?

- А. Джеки Чан
- Б. Дон Джонсон
- В. Уэсли Снайпс
- Г. Жан-Клод Ван Дамм

Вопрос четвертый

Все вы, несомненно, знакомы с этой игрой. Вышло уже четыре ее части, два ответвления, два кинофильма, один телесериал, один мультсериал. Это не считая жевательных резинок, маек, ручек и иных аксессуаров. А ведь, казалось бы, простой файтинг: просто кровищи добавили. Там даже приемов было — раз-два и обчелся. Правда, знатная функция по имени Fatality подняла игру на невиданные высоты. По-моему, Mortal Kombat выходил на всех возможных платформах: от аркадных автоматов до Sony PlayStation 2. Даже странно, что двое программистов-дизайнеров смогли сделать такую вещь. Как их зовут, кстати?

- А. Кармак и Ромеро
- Б. Бун и Тобиас
- В. Кузьмин и Мирошников
- Г. Кастл и Сперри

Вопрос пятый

Tomb Raider: Lara Croft. И Анжелина Джоли в главной роли. Почему она всем нравится? Тетка как тетка, губастая слегка. Ничего в ней привлекательного, на мой вкус. Хотя Ларку она сыграла убедительно. Ну да не беда. Вот у компании Mucky Foot была отличная игра-конкурентка мисс Крофт. Причем не только в плане героини, но и в плане жанра игры — вид от третьего лица, прыгаем, бегаем, стреляем. Только дело происходит не в каких-нибудь Гималаях, а в обычном американском городе. И охота идет не за модными артефактами, а за натуральными преступниками. Думаю, вы узнали нашу героиню. Ее зовут...

- А. Дарси Стерн
- Б. Элексис Синклер
- В. Алиса Селезнева
- Г. Кейт Арчер

Вопрос шестой

В самом начале я говорил о Resident Evil. Вообще-то, я о нем не хотел говорить, но придется. Как вы помните, в фильме несколько главных женских ролей. Одну из них играет Мила Йовович. Причем эта роль четко прописана не только в игре, но и в фильме. Помните, когда в конце она выходит на улицу Раун Сити

и понимает, что произошло что-то страшное? Ну вот, это на самом деле завязка второй части игры. Так вот, о Миле. Если вы внимательно читали статьи Гусева, то должны быть в курсе, что рыжеволосая актриса не только снимется в продолжении RE, но и высказала пожелание участвовать в еще одном фильме по мотивам компьютерной игры. О какой игре идет речь?

- А. No One Lives Forever
- Б. American McGee's Alice
- В. Grand Theft Auto
- Г. Tomb Raider 4

Вопрос седьмой

Последний вопрос будет обратный. То есть про игру по фильму. Весной на экранах российских кинотеатров можно было наблюдать фильм про восстание в Сомали. А сейчас вы можете наблюдать на экранах мониторов игру по этому фильму. Я говорю о фильме...

- А. "Черный ястреб"
- Б. "Особое мнение"
- В. "Команч"
- Г. "Блейд-2"

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на fest@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил **Святослав Торик** (torick@igromania.ru). Под редакцией **Геймера** (gamer.sobaka.igromania.ru). ■

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Сегодня у нас крайне необычный призовой фонд. Компании "Руссобит-М" и EAST-WEST предоставили нам билеты в один из московских кинотеатров на сеанс фильма "ЦЕНА СТРАХА", что по роману Тома Клэнси "The Sum of All Fears". Одновременно с фильмом выйдет и одноименная игра, издаваемая в России фирмой "Руссобит-М". Завязку вы, наверное, уже видели на многочисленных афишах:



27.000 ядерных боеголовок; одна пропала. В фильме снялись актеры Бен Эффлек ("Перл-Харбор", "Догма"), Морган Фриман ("Побег из Шоушенка", "Непрощенный", "Семь") и другие. В игре же мы играем за героя Эффлека, который вместе со своим отрядом специального назначения должен обезвредить террористов. Rainbow Six и Ghost Recon не покинут больше нас!

Мы разыгрываем десять билетов. Призеров будет пять (как обычно) — каждому достанется по два билета. Сеансы состоятся в начале ноября в кинотеатре "Американский дом кино". По понятным причинам, в конкурсе участвуют только жители Москвы и Подмоскovie. Присылая в редакцию письма, указывайте свои телефоны (и код города, если живете в Подмоскovie). Как только мы получим билеты, мы позвоним призерам и сообщим, как они могут их забрать.

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ



Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!

НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!



Скринтурс #10. Октябрь



Каждый раз, когда мне приходится писать некий текст, который дойдет до ваших рук через две-три недели, я чувствую себя каким-то покидающим Землю космонавтом, составляющим послание потомкам. Мол, вот сейчас я улетаю, у нас Интернет провели в доме. А потомки через кучу времени вскроют послание, прочитают и посмеются: в их времени Интернет будет доступен из любой точки планеты через спутник или там радиосетьку. Интересно, а что чувствуют писатели-фантасты, когда выясняется, что то, что они придумали, было реализуемым?..

Чувствуя себя космонавтом, я хочу написать: у нас сегодня в Москве был жуткий смог от горящих торфяников. Видимость не превышала 200 метров. Я ехал в редакцию и наблюдал смог даже в метро. Еще один признак апокалипсиса?..

А через месяц вы прочтаете и усмехнетесь: мол, у нас дожди каждый день идут, какие уж тут торфяники? Уверен, вас только одно будет забавить: а что сегодня дают в Скринтурсе?..

То, что дают в Скринтурсе, смотрите чуть ниже. А я пока напомним, что сим забавным словом называется конкурс, в котором участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной финской бумаги, то вы автоматически становитесь читателем "Игромании" и, соответственно, можете принимать участие в конкурсе.

Картинки находятся в соответствующем разделе на компакт-диске. Ваша задача — зайти в раздел "СКРИНТУРС", узреть там девять картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят, и написать нам письмо в случае успешной идентификации каждой игры.

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик screenturs@igromania.ru, либо на аналогово-почтовый адрес редакции (а прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах").

А теперь о том, что сегодня дают. Дают сегодня самый что ни на есть триллер. Самый что ни

на есть политический. От самого что ни на есть... уже догадались, да? Правильно, от Тома Кленси. Игра называется *The Sum of All Fears*, а сделана она по одноименному кинофильму, идущему в нашем прокате как "Цена страха". Ну, то самое, где 27 тыщ ядерных боеголовок и одну из них стырили... А вам в качестве спецназа эту боеголовку надо найти и перепрятать. Хотите попробовать? Вперед!

Немного о политике все-таки поговорили — тоже хорошо.



Составитель
"Скринтурса":
Святослав
Торик



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №08/2002



Скринтурс №08. Август

Молодцы у нас читатели. Как забавно им сложный конкурс, так они сразу начинают ныть, просят на форуме правильные ответы и забрасывать меня письмами типа "А че так сложно?". И ответов по нулям. Хоть себе призы забирай. А вот когда отпустишь вожжи, накидаешь известных и легкоугадываемых картинок, тогда сразу и "вот вам мои правильные ответы!!!", и молчание в эфире, и отсутствие тухлых бумажных помидоров. Спасибо вам пребольшое.

Теперь насчет ответов. В этот раз все сделали правильно. Правильно написали ответы, правильно выслали, правильно оформили и так далее. Ошибок не было — путали, как водится, один Rainbow Six с другим, Syberia зачем-то называли Resident Evil 3: Nemesis, а Return of the Incredible Machine путали с его же аддоном (что, впрочем, неудивительно). В общем, отбор призеров был строгим. И многие его прошли.

Правильные ответы

1. Crazy Taxi
2. Kreed
3. Operation Flashpoint: Resistance
4. Доходный дом (Hotel Giant)
5. Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear
6. Return of the Incredible Machine
7. Newerwinter Nights

8. Syberia
9. Unreal Tournament 2003

Итак, доблестные призеры, вы честно заработали по коробке с игрой "Казак: Снова война" от компании "Руссобит-М".

Победители

1. Игорь Гнездовой, г. Москва
2. Андрей Самохин, г. Санкт-Петербург
3. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
4. Суицидер, lostsuicider@yandex.ru
5. Сталевар, steelroaster@rusmail.ru

Тест №24. Квесты, квесты...

Как знал. Как знал. Практически никто не смог ответить правильно и внятно. Вообще, писем не было практически. Даже не знаю, о чем тут говорить. Хотя выводы сами собой напрашиваются: люди, вы не знаете классику квестостроения!

Абсолютное большинство призеров прислали ответы электронной почтой. Отсюда выпирает известная теория: в Интернете можно найти все. Было бы время и хороший коннект. Нельзя сказать, что это нечестно. Скорее это направлено на другое. Я ведь хочу, чтобы вы обновляли свои знания, так? Представьте себе, что ваша учительница дала вам задание ответить на сле-

дующем уроке на вопросы по какой-нибудь теме. Вы, естественно, посмотрели в учебнике или в том же Интернете ответы, выучили их и ответили. Здесь напрашивается похожая аналогия. Согласитесь, если теперь вас кто-то спросит, кто писал музыку для Monkey Island и Sam & Max Hit The Road, вы спокойно ответите: Майкл Лэнд. Потому что однажды вы уже занимались разработкой этой темы.

Правильные ответы

1. А, 2. В, 3. В, 4. Г, 5. В 6. Г, 7. В

Заслуженные зубрили "Игромании" получают по DVD-коробочке с игрой Runaway от компании "Руссобит-М".

Победители

1. Иван Рожнев, г. Пушкино
2. Константин Феоктистов, cherfenokgame@yandex.ru
3. Роман Инин, thron4a@mail.ru
4. Павел Харо, morph@list.ru
5. Антон Иванов, july@mail.chita.ru

Работа над подведением итогов, разбор и сортировка пришедших ответов: Святослав Торик (torick@igromania.ru). Осуществление выдачи призов: Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компанией "Руссобит-М", а также журналом "Игромания".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

Мы не принимаем электронные письма с домена @xakep.ru, т.к. туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №10, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №12.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на октябрьские конкурсы

будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.10. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронной почте pdavydov@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"



Игра
MAHUA

Крепация III
www.akella.com

Warriors



ИМПУЛЬС

1C
Фирма «1С»

DATA BECKER



ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



Скучаешь по звёздам? Мечтаешь вновь сесть за штурвал боевого космического корабля? Значит это твоя игра!

Звёзды – опасные игрушки. Озаряемые их холодным светом миры раздирают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики. Там, где за богатые ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев.

Окупись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь найдется лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая к чёрту разница? Ведь главное – кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс область (край)

район

город (поселок, деревня, село) а/я

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) дом корпус квартира

фамилия

господин ☐ госпожа ☐ имя отчество

число месяц год рождения код города телефон

Заказанные лоты

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно **8% от общей суммы заказа**). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена с доставкой
--------------	-----	------------------

Журналы

«Игромания» №9 2000	900	70
«Игромания» №10 2000	1000	70
«Игромания» №11 2000	1100	75
«Игромания» №12 2000	1200	75
«Игромания» №2-3 2001	301	80
«Игромания» №4 2001	401	80
«Игромания» №5 2001	501	80
«Игромания» №6 2001	601	85
«Игромания» №7 2001	701	85
«Игромания» №07 2002	702	90
«Игромания» №07 2002+ CD	7025	115
«Игромания» №08 2002	802	90
«Игромания» №08 2002+ CD	8025	115
«Игромания» №09 2002	902	95
«Игромания» №09 2002+ CD	9025	120
«Геймпостер»	13	40

Книги

«Лучшие Компьютерные Игры» №12 +CD	1112	120
«Лучшие Компьютерные Игры» №13 +CD	1113	120
«Искусство волшебства»	11	470
«Мир PlayStation» №1	121	80
«Мир PlayStation» №2	122	80
«Мир PlayStation» №3	123	80

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России!

ИГРОМАНИЯ



В комплект «Искусства Волшебства» включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.



от редакции «Игромании» на основе журнальных материалов

«ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» ВЫПУСКИ №12 и №13

- основа: руководства и прохождения в печатном варианте
- плюс: коды, трейнеры, патчи, игровые дополнения и многое другое
- компакт-диск, разумеется, прилагается!

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера «Игромании»

- **м. Багратионовская**, «Горбушкин Двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- **м. Беляево**, компьютерный салон «НОРМА», ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Справки о наличии журналов по тел. 330-2774, 336-2688, как пройти - см. на www.norma.ru
- **м. Проспект Мира**, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.
- На сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин»

2003 ГЛАЗ ДРАКОНА

The I of the Dragon



pc cdrom



В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с поднебесья? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти земли людей от нашествия коварных врагов.

"Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фэнтезийного экшена и РПГ, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой расы этих прекрасных существ, некогда сосуществовавших вместе с людьми. Выбрав тип своего детища (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправляетесь спасать человечество, попутно возвращая юного перепончатокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.

Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг, динамическое освещение, смена времени суток, различные погодные явления и катастрофы, сделают вашу жизнь в драконьей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 80 видов визуальных спецэффектов



© 2002 "Akella"
© 2002 "Primal Software"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328

1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



1C®
ФИРМА «1С»

Distributed by:



Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

BioWARE™
INFINITY ENGINE



ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Все права защищены. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. Все права защищены. Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, эмблема FORGOTTEN REALMS, D&D, эмблема Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast и эмблема Wizards of the Coast являются охраняемыми товарными знаками Wizards of the Coast, Inc., подразделения Hasbro, Inc., и используются компанией Interplay по лицензии Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios и эмблема Black Isle Studios являются охраняемыми товарными знаками Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine и эмблема BioWare являются охраняемыми товарными знаками BioWare Corp. Исключительное право на распространение и лицензия принадлежат Interplay Entertainment Corp. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © 2002 АОЗТ «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24-а;
Б. Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261.262;
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузнецком»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Дев. переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полная д. 28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д. 8, стр. 1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д. 81, «Мульти»;
ул. Большая Серпуховская, д. 28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»;
2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верная Первомайская, д. 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д. 14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б. Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Разманинова, 3, «Стиль ХХ-век»;
ул. Полевая, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академика»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б. Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кануникова, 6
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул. Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр. Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул. Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф. Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К. Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О. Теллиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д. 78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п. Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижевартовск
ул. Кузнецова, 17П
Н. Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб
Новороссийск
ул. Советов, 68/36;
ул. Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Октябрьский
ул. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Курбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/д «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дагачная, 2
С.-Петербург
Лиговский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MapCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MapCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MapCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MapCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;

ул. Советская, д. 1/4;
ул. Мичуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к. 201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М. Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новохопсинская ул., 36
Интернет Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д. 3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.